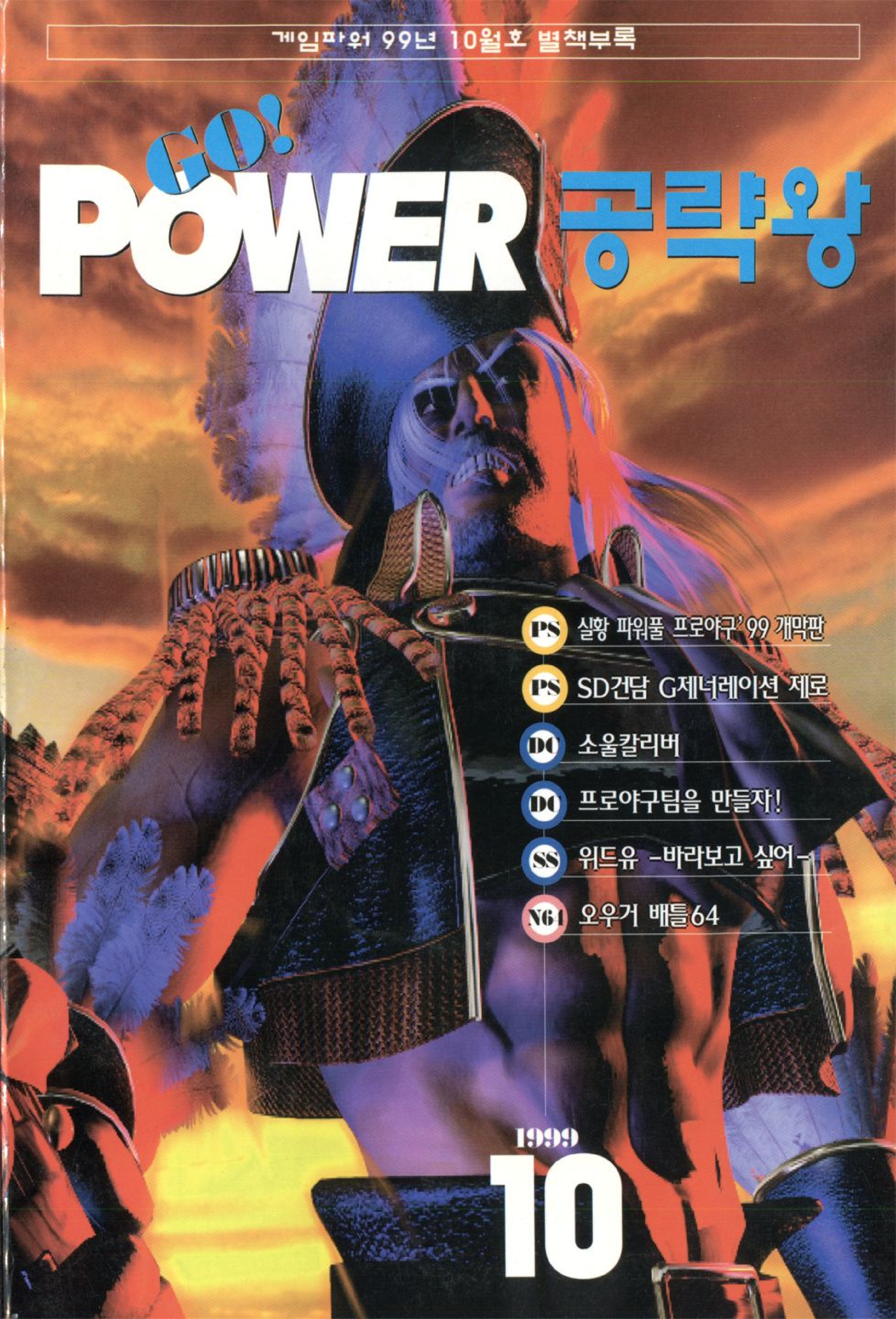


게임파워 99년 10월호 별책부록

GO! POWER 공략왕

- PS 실황 파워풀 프로야구'99 개막판
- PS SD건담 G제너레이션 제로
- DC 소울칼리버
- DC 프로야구팀을 만들자!
- SS 위드유 -바라보고 싶어-
- N64 오우거 배틀64

1999
10



GAME POWER

10월호 별책부록



Contents





실황 파워풀 프로야구'99 개막판 1

SD건담 G제너레이션 제로 13

소울칼리버 45

프로야구 팀을 만들자! 93

위드 유 -바라보고 싶어- 115

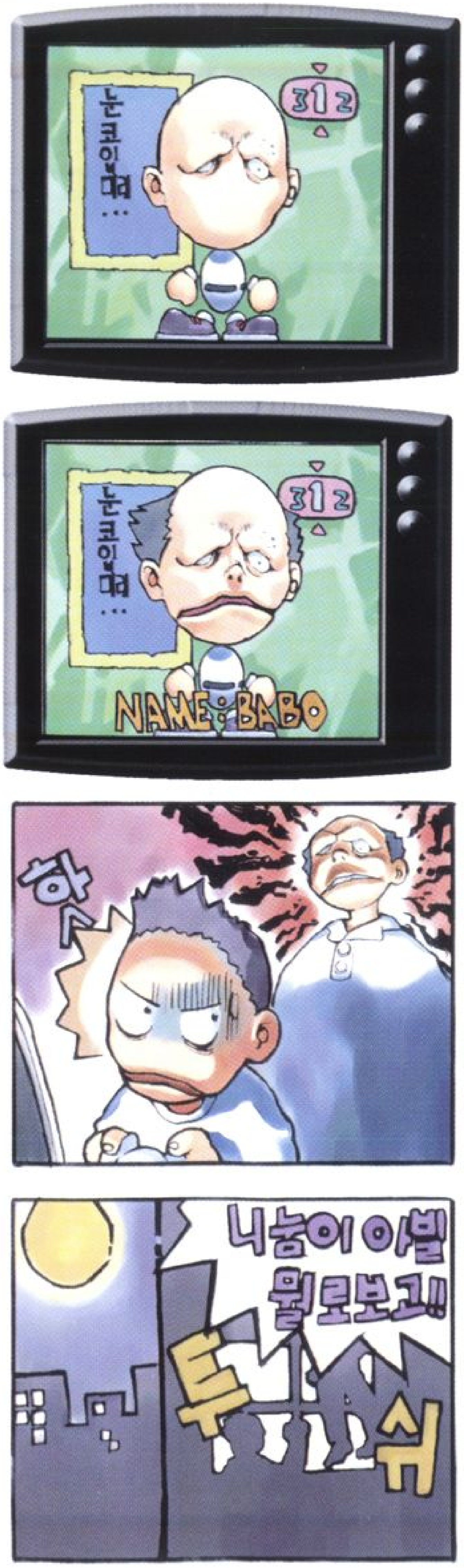
오우거 배틀64 131







캐릭터를 만들자!



엣지(H) 마스터



実況パワフルプロ野球 '99開幕版

SD 열전

실황 파워풀 프로야구 99 개막판

PlayStation

장르: 스포츠
제작사: 코나미
발매일: 7월 27일
발매가: 5,800엔

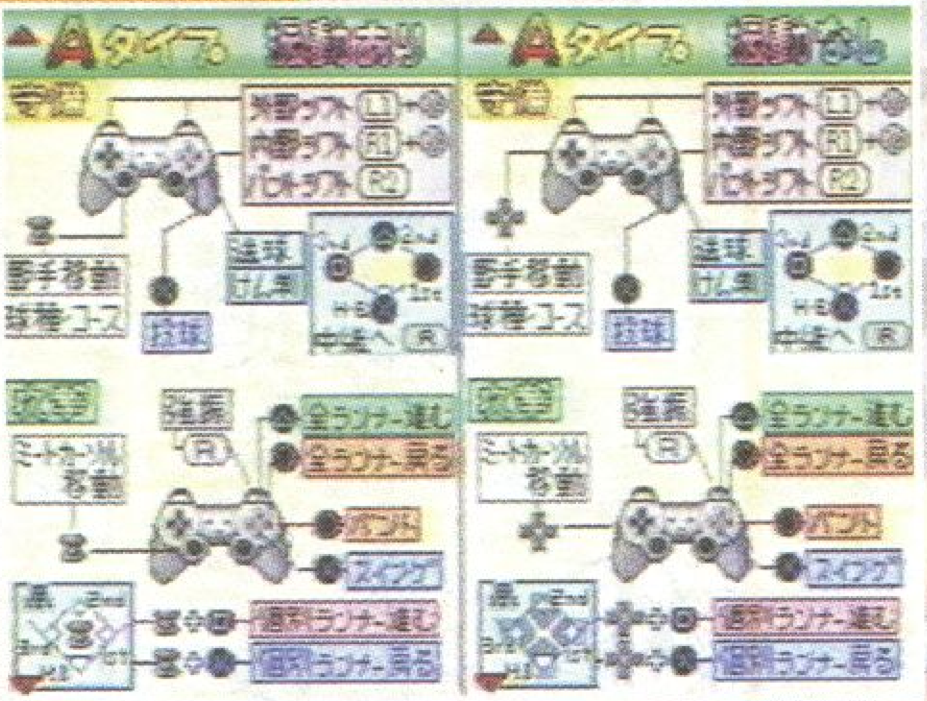
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

드디어 플스판에 다이아몬드 헤드가 참여되어 보다 실황다운 「실황 파워풀 프로야구 99 개막판」이 완성되었다. 한층 더 파워업한 석세스 모드의 회사원편은 실황 매니아들을 충분히 만족시킬 수 있을 것이다. 완벽한 실황 시리즈로 돌아온 「99 개막판」, 레디 고!!

공략 ··· 김규만

기본조작

조작방법은 3D A타입으로 설명한다.



공격	
3D 스틱	미트커서 이동
△	전 러너 도루(주루시)
○	전 러너 돌아옴(주루시) /번트
×	스윙
3D + □	개별주자' 도루
3D + ×	개별주자 돌아옴
R버튼	강진커서로 변환

수비	
3D 스틱	야수 이동 / 투구 코스
○	견제구
×	투구
L1 + □, △, ○, ×	외야 쉬프트
R1 + □, △, ○, ×	내야 쉬프트

베이스	
× : 홈베이스	△ : 2루 베이스
○ : 1루 베이스	□ : 3루 베이스

99 개막판에서 변경된 점

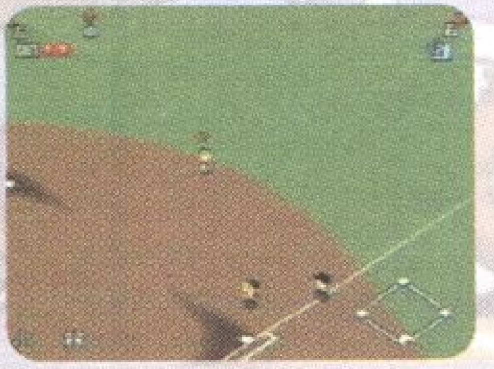
공격

1. 직구의 빠르기가 대폭 향상되었다. 시속 140~150Km의 속구는 구위를 안다고 해도 쉽게 쳐낼 수 없다.

2. 투수와 야수의 특수능력을 한눈에 알아볼 수 있게 되었다. 예를 들어 '초구에 강함'이라는 능력이 있으면 미트커서만으로도 충분히 알 수 있다.

3. 인 타이틀 투베이스 룰이 적용이 된다. 즉, 실황에서도 볼이 바운드되어 펜스를 넘어갔을 경우 투베이스로 인정된다.

4. 구장의 크기가 대폭 넓어졌다. 98시즌과는 비교할 수 없을 정도이므로 적응하는 데에 시간이 필요하다.



▲ 구장이 넓어졌다

수비

1. 변화구의 각도가 예리해졌다. 물론 투수능력에 따라 결정이 되지만 싱커나 슬라이더 슈트볼의 각도가 훨씬 예리해져 치기가 까다로워졌다.

2. 실투패턴이 다양해졌다. 전작에서는 가운데로 몰리거나 스트라이크존을 벗어나는 등의 패턴이 단순했던 것에 비해 이번에는 여러 가지 패턴이 생겼다.

3. 수비수의 특수능력이 강해졌다. 예를 들어 포수의 부딪치기 능력은 주자를 밀어내어 부상까지 시킬 수 있다.

석세스의 기초



▲ 회사인편!

석세스 모드

실황 시리즈에서 빠질 수 없는 석세스 모드. 전작과는 비교할 수 없을 정도로 파워업 했다. 자! 이제는 회사인 편이다.

회사를 선택하자!



게임을 시작하면 처음 선택할 수 있는 회사는 파워풀 물산뿐. 이후 차례로 만들레 제작소, 이카리 콘체른 등의 회사에 입사할 수 있다. 회사마다 여건이 다르고, 여건에 따라 좀더 나은 선수를 육성시킬 수 있다. 단, 어느 회사든 업무를 게을리 하면 방출되거나 회사가 도산하는 등의 경우가 생기므로 업무처리를 확실히 해둘 필요가 있다.

연간 스케줄

입사를 하면 바로 연간 스케줄표대로 움직이며, 레귤러로 뽑혀야만 대회출전 자격이 부여된다.



▲ 스케줄대로 움직여야 한다

스케줄표
4월 신입사원 입사
5월 매니저 선택
6월 레귤러 발표 및 부서 대항 야구대회 예선
7월 부서 대항 야구대회 본선
8월
9월 레귤러 발표 및 일본대표 선수권 예선
10월 일본대표 선수권 대회 본선
11월 드래프트
12월
1월 정월
2월 캠프
3월

대회
6월과 8월 예선전은 3차전 형식의 토너먼트. 3차전을 전승하면 본선 진출 자격이 부여된다. 단, 본선은 난이도가 높아 우승까지는 힘들지만 진출하는 것만으로도 경험치가 상승한다.

캠프
2년차 2월부터 합류할 수 있다. 평소에 할 수 없는 훈련을 받을 수 있으며 특별한 이벤트도 많아 능력치를 대폭 상승시킬 수 있다.

드래프트
회사인편에서 선수 등록을 할 수 있는 유일한 방법이다. 일단 스카우터의 평가가 높아야되고, 일정 능력 이상이 되면 희망 구단을 선택할 수도 있으며 그 이상일 경우에는 역지명도 가능하다.



커맨드
「99 개막전」에서는 전작에는 없었던 고급 훈련들이 많아졌으며 게다가 투수 훈련 방식은 전작과 달리 또 하나의 석세스로 바뀌었다. 또한 감독의 평가도에 따라 훈련 커맨드가 발전된다.



야수 전용 커맨드
공줍기(球拾い) - 정신능력치와 감독 캡틴 팀메이트의 평가도가 상승한다. 레귤러로 뽑히기 위해서라면 지나칠 수 없는 훈련이다.


▲ 평가를 올리자

러닝(ランニング) - 기술치는 떨어지지만 능력치와 터프도가 상승한다.


▲ 러닝은 기본

팔굽혀펴기(腕立て伏せ) - 근력치가 대폭 상승하고 터프도도 오른다. 단, 민첩성과 기술치가 떨어진다. 이번 작품에서는 부상률도 떨어졌다.


▲ 터프도를 올리자

스프린트(スプリンツ) - 부상률은 높지만 민첩성이 대폭 상승한다.


▲ 부상에 주의

휘두르기(素振り) - 가장 기본이 되는 훈련. 근력과 기술 경험치가 올라가며 부상률도 적어 가장 유용하게 사용할 수 있다.


▲ 근력과 기술을 동시에

캐치볼(キャッチボル) - 민첩성과 기술치, 감독 캡틴 팀메이트의 평가가 오른다. 부상률이 높다


▲ 모든 평가가 오른다

스트레치(ストレッチ) - 기술과 터프도, 체력이 오른다.


▲ 체력회복 중

포지티브 싱킹(ポジティブシンキング) - 일종의 정신수련. 정신이 대폭 오르고 체력도 회복되지만 모든 평가가 떨어진다. 정신력을 올릴 때 사용하면 좋다.


▲ 게으름 피나?

투수

아래 설명하는 투수 전용 커맨드를 제외하고는 야수와 동일하다.

변화구(變化球) - '변화구 익힘'과 '변화구 연습'으로 나뉘어져 있다. 변화구를 익혔다면 변화구 연습으로 경험치를 올리자.



▲ 무리하면 어깨가 나간다

던지기(投げ込み) - 야수기술과 투수기술을 크게 상승시키며 터프도 또한 올라간다.



▲ 야기와 투기를 동시에

멀리던지기(遠投) - 근력치를 올려준다. 스테미너의 향상을 생각한다면 중요한 커맨드. 단, 변화구 경험치가 떨어진다.

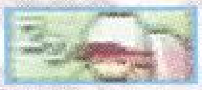


▲ 스테미너를 올려라!

생활

전작에서의 쉬기, 놀기, 아르바이트가 「99 개막전」에서는 쉬기, 외출, 업무로 바뀌었다.





쉬기 - 체력이 대폭 오른다. 너무 자주 사용하면 충치가 생길 수 있으므로 유의하자.



외출 - 동료나 선배와 같이 또는 혼자서 외출을 할 수 있다. 혼자서 외출할 때 갈 수 있는 곳은 이벤트 후에 생긴다. 이벤트편을 참조하자.



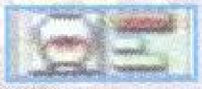
업무 - 회사인편에서 가장 중요한 커맨드. 업무를 게을리 하면 방출될 경우도 생기고 반대로 일을 잘 해내면 승진이 되기도 한다. 또 훈련 커맨드가 발전되기도 한다.



UP - 능력치를 올리는 커맨드. 능력이 올라가면 올라갈수록 더 많은 경험치를 필요로 한다.



팀메이트 - 팀 동료의 상태를 확인할 수 있다. 캡틴이 되면 조종도 가능하다.



데이터 - 자신의 특수능력이나 장비 연간스케줄, 그리고 평가를 볼 수 있다.



SHOP - 아이템을 구입한다. 아이템에 따라 훈련 능력이 상승된다. 자세한 것은 아이템표를 참조하자.



시스템 - 데이터를 저장한다.

이벤트 정리

첫 봉급 - 첫 봉급을 타면 부모님께 용돈을 드린다. 많이 드릴수록 유리하다. 이후 체력이 약간 회복된다.

캠프 1000번 휘두르기 - 2월 캠프시 감독이 랜덤으로 강행한다. 200개씩 5번을 하는데 200번째마다 근력은 10씩 올라간다. 1000번을 모두 성공하면 근력 경험치는 50이 올라간다.

캠프 OX 경기 - 캠프 때 아베군이 도전해온다. 경기규칙은 9칸 빙고 룰으로, 자기 마크가 일렬로 한 줄이 완성되면 이기는 게임이다. 단, 질 경우에 악기에 걸릴 수도 있으니 주의하자!

일본 대표 캠프 - 2년차와 3년차에 능력치가 뛰어나면 감독의 권유로 일본대표선수 캠프에 갈 수 있다. 이 훈련에서는 평소에 받을 수 없는 훈련을 받을 수 있으므로 능력치를 대폭 상승시킬 수 있다.

대표 캠프 황천코스 - 일본 대표 훈련팀 감독이 랜덤으로 강행하는 코스. 이 훈련은 근력과 민첩의 경험치를 나눠서 올려주는 아주 특별한 이벤트이다. 단, 부상확률이 높기 때문에 주의하는 것이 좋다.

스카우터와의 상담 - 일정 능력치 이상이면 일어나는 이벤트. 프로 데뷔에 대해서 물어보면 'あります'라고 대답한 다음, 원하는 프로팀의 아이콘을 눌러주면 된다.



▲ 원하는 팀을 고르자

3년차 드래프트 - 대망의 드래프트. 고교생, 대학생 회사원 중 뛰어난 선수를 뽑는 시간이다. 이때 선수 등록 여부가 가려진다. 과연 여러분은 몇 위?



▲ 당신은 몇 위?

다이죠부 박사 - 이번에도 어김없이 등장하는 다이죠부 박사. 치료방식이 바뀌어 능력치 올리기, 상태 치료, 터프도 올리기 등이 있다.



▲ 난 안 괜찮아!

외출 이벤트



신사 - 아베군과의 이벤트 이후 갈 수 있는 곳. 외출시 사용하면 기술 경험치가 올라간다.

게임센터 - 30만엔을 잃어버리는 이벤트 이후 갈 수 있는 곳. 외출시 사용하면 게임 종류에 따라 특수능력이 생긴다.

크레크레크레인 - 첫 번 게임을 성공하면 초구에 '강함'이 생김.
섀도우 앤드 댄스 - 게임에서 최고 득점을 하면 '선구안'이 생김.

주점 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 돈 3000엔을 소비하며 체력과 기분이 올라간다.

상점 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 음식을 사 먹으면 체력이 약간 회복된다.

근교 - 시간에 따라 효과가 다르다. 4월, 10월에 가면 투수의 경우 슬로우 스타터가 된다.

영화관 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 같은 영화를 두 번 볼 경우 체력이 저하된다. 3~5월, 6~8월, 9~11월, 12~2월 순으로 영화가 바뀐다.

편의점 - 게임센터와 같은, 30만엔을 잃어버리는 이벤트 후에 갈 수 있다. 중요한 회복 아이템을 살 수 있다.

유원지 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 혼자 갈 경우 기분이 저하된다.

배팅센터 - 캡틴과 대화 이후 갈 수 있다. 능력치에 따라 성과가 결정되는데 근력치가 상승된다.

온천 - 아베군과 이벤트 후에 갈 수 있다. 체력이 회복된다.



상품 리스트

아이템은 싼 편은 아니지만 요령껏 이용하면 경험치를 얻기가 쉬워진다. 단, 값이 싼 제품은 2~3달 정도의 연습으로도 헐어버리므로 처음 구입할 때 적당한 것을 구입하는 편이 낫다.


▲ 물건을 고르자

글러브

상품	가격	효과
올 라운드 글러브	29000	수비연습시 기술+1
디펜스프로	42000	수비연습시 기술+1
하이테크 S모델	55000	수비연습시 기술+2
프로모델 M글러브	100000	???

스파이크

상품	가격	효과
스탠더드	12000	피로도 감소
하이 클래스	19000	피로도 감소
슈퍼 클래스	30000	주루연습시 민첩+1, 피로도 감소
프로모델 M스파이크	100000	???

야구공

상품	가격	효과
싼 공	5000	투구연습 때 투기+1
표준 공	7500	투구연습 때 투기+1
내구 구	9000	투구연습 때 투기+1
빛나는 공	10000	투구연습 때 투기+1, 야간에 사용 가능
회사인 시합구	11000	투구연습 때 투기+2
수비 연습구	11000	수비연습시 야기+1
변화구 연습구	11000	변화구연습시 야기+2
제구 연습구	11000	투구연습시 야기+2

배트

상품	가격	효과
대나무 배트	7000	타격연습시 근력&기술+1
스탠더드	12000	타격연습시 피로도를 낮춰줌
헤비 웨이트	15000	타격연습시 근력+3, 피로도가 올라감
임팩트 파워	20000	타격연습시 근력+1, 피로도가 떨어짐
미들 밸런스	22000	타격연습시 근력&기술+1, 피로도 감소
프로모델 M배트	100000	???

장갑

상품	가격	효과
합성재질	3000	타격연습시 피로도 감소
인공재질	4000	타격연습시 피로도 감소
천연재질	6000	타격연습시 피로도 감소

훈련 경험치

훈련시 얻는 경험치를 표로 만들었다.

야수

훈련 종목	근력	민첩	기술	정신	체력	감독(평가)	캡틴	팀메이트
공닦기(球みがき)	0	0	0	1	-1	상승	상승	상승
러닝(ランニング)	3	0	-3	0	-5	상승	상승	
휘두르기(素振り)	5	0	5	0	-3		상승	
팔굽혀펴기(腕立て伏せ)	18	-4	-4	0	-5		상승	
스프린트(スプリント)	0	19	0	0	-5			
캐치볼(キャチボル)	0	4	13	0	-3	상승	상승	상승
스트레치 (ストレッチ)	0	0	2	0	+2			
PNF	0	0	1	0				
아령들기(ダンベル)	18	-3	0	0	-5		상승	
웨이트(ウェイト)	26	-3	0	0	-5			
노크볼(ノク)	0	8	18	0	-5	상승	상승	상승
머신타격(マシン 打撃)	14	0	10	0	-5		상승	
실전수비(實戰 守備)	13	0	12	0	-5	상승	상승	상승
토스배팅(トス バッテイング)	9	0	8	0	-3			
포지티브싱킹(ポジティブシンキング)	0	0	0	10	+2	하강	하강	하강
이미지트레이닝(イメージトレイニング)	0	0	0	10	+1	하강	하강	하강
철게타 러닝(鐵ゲタ)	3	0	0	0	-5	상승	상승	상승
베이스 러닝(ベイス ラニング)	0	17	0	0	-5		상승	
티 배팅(ティ バッテイング)	9	0	9	0	-3		상승	
원거리 노크(遠距離 ノク)	0	9	21	0	-5	상승	상승	상승
메디슨볼(メディスンボル)	0	0	4	0	+3			
볼 줍기(球拾い)	1	1	1	5	-1	상승	상승	상승
미니 허들(ミニハードル)	0	21	0	0	-5			
패러슈트 러닝(パラシュト ラニング)	0	24	0	0	-5			

투수전용 커맨드

투수의 육성 방식이 크게 바뀌었다. 주목할만한 점은 속도와 컨트롤의 반비례가 없어져 보다 나은 고급 투수를 육성할 수가 있어졌다.

투수용 커맨드 경험치

커맨드	근력	민첩	야수기술	투수기술	변화구	정신
멀리던지기(遠投)	8	0	0	0	-1	0
던지기(投げ込み)	0	0	4	8	0	5
캐치볼(キャッチボル)	0	4	13	3	0	
변화구(變化球)	-2	0	0	10	9	0
섀도우 피칭(シャドウ ピチング)	10	0	0	0	-1	0
과녁 맞추기(的當て)	17	0	7	11	-1	6
튜브(チューブ)	13	0	0	7	-1	0
코스 맞추기(コーズ投げ込み)		0	18	15	0	9

회사별 석세스 공략

기본 방법

기본1 - 터프도를 항상 최고로 올려놓자. 터프도와 부상율은 반비례하기 때문.

기본2 - 평가도를 올려라. 감독이나 스카우터의 평가도가 떨어지면 아무 것도 할 수 없다.

기본3 - 업무에 충실해야 된다. 업무를 소홀히 하면 퇴출될 가능성이 높으며 업무성과에 따라 생기는 훈련 커맨드가 있다.

기본4 - 외출 이벤트를 기억해두면 유용하게 사용할 수 있다.

기본5 - 캠프를 유용하게 사용하자. 캠프 때는 보통 때 사용할 수 없는 훈련 커맨드를 사용할 수 있고 특별한 이벤트가 다수 존재하므로 능력치를 대폭 올릴 수 있다.

파워풀 물산

최초에 입사할 수 있는 회사로 가장 기본이 된다. 부담없이 선수를 육성할 수 있고 승진도 빠르다. 더구나 일정 능력 이상이면 레귤러에서 제외될 가능성도 없다.



▲ 타자의 기본 커맨드



▲ 투수의 육성



▲ 이 자가 사장



▲ 죽음의 훈련이다





▲ 승진도 한다



민들레 제작소

출현 조건 - 파워풀 물산을 클리어한다.

회사 자체가 약체 팀이라서 그런지 시작부터 레귤러로 뛸 수 있다. 2년차 일본 대표팀부터는 캡틴이 없어 직접 캡틴이 되어 팀 메이트를 조종해야 된다. 업무에 조금만 신경을 쓰면 감독이 훈련 커맨드를 발전시켜 준다.



▲ 기본 커맨드



▲ 커맨드가 좀 다른데



▲ 투수도 역시…



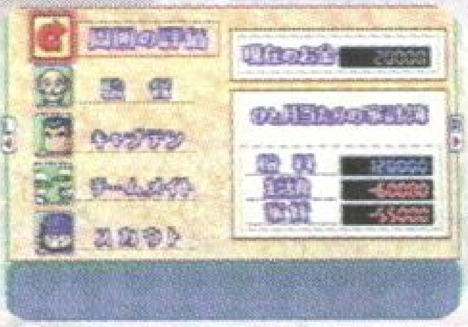
▲ 모모이씨를 애인으로





▲ 이 사람이 사장?





이카리 컨체른

출현 조건 - 민들레 제작소 클리어한다.

최고의 엘리트주의 회사. 야구부원은 오로지 야구만 하는 것이 일이다. 그러나 야구부는 3군부터 시작해서 1군까지 승격하는 것이 목적으로, 각 군마다 실행 가능한 훈련 커맨드가 틀리다. 승격시험은 12월, 3월, 5월, 8월에 있고 일정 조건 이상을 만족해야만 승군이 가능하다. 물론 그 반대라면 떨어진다.



▲ 기본 메뉴



▲ 3군 메뉴



▲ 2군 메뉴



▲ 1군 메뉴







육성편

'석세스는 어렵다!' 라고 느끼는 유저를 위해 석세스 방식을 필두로 필승 석세스 방법을 공개한다. 우선 시작부터가 중요하다. 우선 이름과 포지션 등을 설정하고 난 후 바로 그 선수의 기본 능력치를 살펴보자. 좋은 선수를 만들기 위해서라면 시작할 때부터 좋은 녀석이 나와야 되는데…. 기본적으로 파워가 70이상에 각각의 능력치가 D이상으로 통일이 되어야 된다. 이 능력치가 떨어지면 아무리 석세스 모드에 자신이 있다고 해도 드래프트 1위의 꿈은 포기하는 것이 좋다. 이제 본격적인 석세스 모드로 들어가 보자

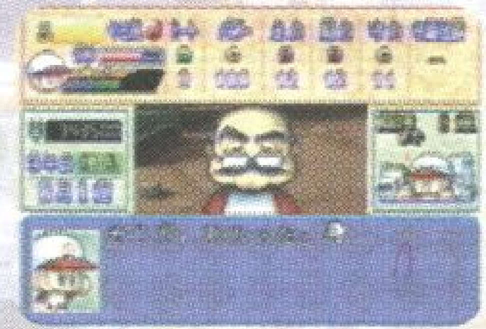
야수편

야수편 석세스. 1년차부터 3년차까지 월별 육성방식을 설명한다 단, 주의할 점은 업무 커맨드만큼은 게이머가 융통성 있게 처리해야 한다. 석세스는 1년차 4월부터 시작된다. 1년 4월에 입시를 마친 다음 4월부터 6월달 까지는 훈련 커맨드를 주로 공닦기 그리고 팔굽혀펴기 커맨드를 이용하자. 이 훈련방식은 석세스에서 가장 중요한 평가도와 터프도를 올릴 수 있다.



▲ 티프도와 평가도를 올리자

석세스를 하다보면 경험치의 성격상 근력 경험치와 민첩 경험치를 동시에 올릴 수 없다는 것을 알 수 있게 된다. 본 공략에서는 우선 근력 경험치부터 올리기로 한다. 4~6월 훈련으로 이미 어느 정도 근력 경험치가 올라가 있을 것이다. 그러면 이제 7월부터 9월까지 팔굽혀펴기만으로 훈련을 하자. 그 후 파워를 100이상으로 끌어올리자. 이대로만 했다면 충분히 파워가 100이상은 되어 있을 것이다.



▲ 파워가 강해야…

자! 이제는 어깨나 주력, 그리고 수비력의 스테이터스를 올릴 차례이다. 1년차 10월달부터 2년차 1월까지 주로 스프린트와 캐치볼 커맨드를 사용해 민첩 경험치와 기술 경험치를 올리자. 원래 이 두 커맨드는 부상률이 상당히 높은 커맨드인데, 이전에 터프도를 올려놓았기 때문에 안심해도 좋다. 2년차 2월이 되면 캠프가 시작되므로 1월말쯤에 체력을 회복해 두는 것도 요령이라 할 수 있다. 캠프에서는 훈련 커맨드들의 레벨이 올라가 있는 것을 확인할 수 있다. 이 커맨드를 이용하면 좀 더 많은 경험치를 입수할 수 있다. 2월달 캠프 때는 노크 볼을 중심으로 훈련을 하자. 캠프 중에 체력이 극히 저하되었다면 스트레처나 PNF를 이용해 체력을 회복하자. 캠프가 끝나면 경험치가 상당히 쌓여있을 것이다. 자! 이제는 주력과 수비력을 골고루 올리도록 하자. 6월초가 되면 선수는 당연히 레귤러가 되어 있을 것이다. 선수는 6월에 있을 시합에 나가게 되고, 시합은? 반드시 이기자. 공략법은 공통편의 야구대회를 참조하자. 10월까지의 시합을 모두 마친 후 남은 시기에 어깨와 수비력을 동시에 올리도록 하자. 수비력에서는 많은 기술 경험치를 필요로 하는데, 이를 위해서 캐치볼 훈련을 해야 된다. 또한 수비력을 올리기 위해서 근력치가 필요하다. 이 경우는 휘두르기를 적극 이용하자.



▲ 휘두르기는 유용하다

견력을 올리는데는 팔굽혀펴기와 캐치볼이 필요하다. 경험치는 아마 3년차 2월 캠프

전까지의 훈련으로 상당히 모여 있을 것이다. 다음 능력치를 올리자!! 11월에 있을 드래프트까지는 약 9개월이 남았지만 대회가 있는 4달을 빼고 나면 5달 정도가 남는다. 이때부터는 선수에게 필요한 훈련을 조금씩 가미해주면서 좀더 완벽한 선수로 육성시키자. 여기부터는 독자들의 실력이 필요한 부분.

투수편

투수편은 등록시 능력치가 상당히 낮다. 따라서 고급 투수를 육성하기가 그다지 쉽지가 않은데…. 속구 능력은 144Km 이상에 컨트롤은 75이상의 투수를 권장한다. 물론 어느 정도 실력이 있는 독자라면 투수편은 난이도가 쉬운 편이라 좋은 투수를 만들 수 있지만 좀 더 나은 고급 투수를 육성하기 위해서라면 조금이라도 능력치가 높은 선수로 시작하는 것이 좋다.



▲ 투수도 역시…

투수는 컨트롤, 속도, 구질 모두가 중요하다. 이를 위해서는 훈련방식 순서가 중요한데, 3년 동안의 시기를 나눠 적절한 훈련방법을 소개한다. 우선 1년 4월 시작에는 던지기 커맨드를 이용해 터프도와 평가도를 올리자. 아마 8월 정도에는 스테미너도 상당히 올라가 있을 것이다.



▲ 스태미너가 중요

이제 9월부터 12월까지는 캐치볼과 휘두르기를 병용해 컨트롤을 잡자. 이번에는 야수기술과 투수기술로 나뉘어져 캐치볼 커맨드를 얼마나 잘 이용하는가에 따라 선수의 능력치가 결정된다고 볼 수 있다. 이제 2년차와 3년차는 야수처럼 캠프와 경기를 잘 활용하면서 투수의 날개인 구질을 잡아줄 차례. 먼저 변화구 구질을 익히고 다음부터는 변화구 연습으로 경험치를 올리자. 변화구만큼은 욕심을 자제하는 것이 좋다. 필요하다고 생각되는 구질을 2개나 3개 정도로 잡아야만 남은 2년 동안 구질을 마스터할 수가 있다. 구질은 많은데 구질 각도가 형편없으면 그건 투수가 아닌 투구머신에 불과하므로 이 점에 주의하자.



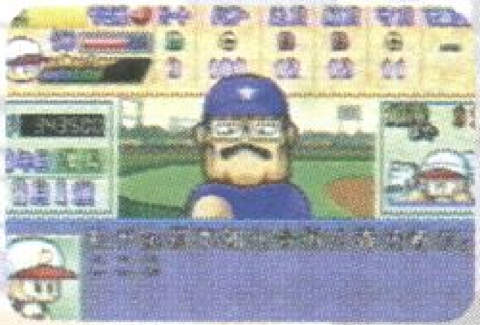
▲ 스태미너가 중요

이제! 남은 시기를 얼마나 잘 활용하는가 하는 것은 독자의 몫이다. 확실히 해둘 점은 투수의 변화구 연습은 너무 무리하면 어깨가 망가질 우려가 있으니 어깨를 항상 확인해 두어야만 한다. 그렇지 않으면 타자로 전향해야 할지도….

공통편

이제는 이벤트에 따른 경험치 얻기를 살펴보자.

먼저 캠프를 잘 활용하도록 하자. 앞에서도 언급했듯이 캠프는 2년차 이후 2월부터 합류할 수 있으며 평소에 없는 커맨드를 사용할 수가 있어진다. 당연히 경험치도 그만큼 많이 얻게되어 능력치도 대폭 상승시킬 수 있다. 또 캠프 때에서만 가능한 이벤트로도 경험치 입수가 가능해진다. 일정 능력치 이상이라면 3년차 때의 캠프부터는 전 일본 대표팀 강화훈련에도 참여할 수 있다. 이 캠프는 8월에도 있다.



▲ 캠프를 활용하자!

야구대회에서는 반드시 승리하자. 레귤러로 뽑힌 이후 빠르면 1년차 부터 시합에 나간다. 하지만 이런 경우는 극히 드물어 보통은 2년차 6월부터 시합에 나가게 된다. 6월, 7월, 그리고 9월, 10월에 시합이 이루어지는데, 6월과 9월은 예선전으로 모두 3차전을 전승해야지만 본선대회에 나갈 자격이 부여된다. 예선전 3차전을 이길 경우 경험치를 상당히 많이 얻게 되므로 반드시 이기자.



▲ 이기자!

한 경기마다 경험치가 있다. 물론 평가도 오른다. 특히 스카우터의 평가도는 주로 시합을 통해서 밖에 얻을 수 없기 때문에 이기는 것이 당연히 좋다. 예선 3차전을 승리로 이끈 다음은 본선에 진출하게 된다. 본선은 예선에 비해 쉽지는 않지만 본선 1차전만으로도 경험치를 얻을 수 있기 때문에 져도 상관은 없지만 실력이 된다면 당연히 본선도 우승을 해야지!!

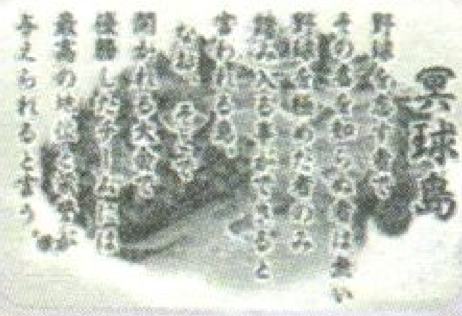


▲ 경험치다!

자! 이 정도라면 당신도 드래프트 역지명이 가능해질 것이고, 그렇다면 당연히 드래프트 1위를 할 수 있을 것이다.

명구도편

어느 날 갑자기 날라 온 한 통의 편지. 편지의 내용은 아마야구 최강의 자리를 뽑는 대회의 초청장.



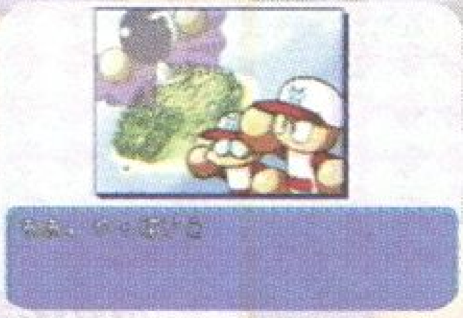
▲ 명구도로군

프롤로그

매일 재미있게 야구를 하던 우리들에게 한 통의 편지가 날라온 때부터 모든 것이 시작되었다. 뭐야!? 아마추어 최강을 결정하는 명구도의 야구대회라고!? 명구도? 혹시 그 명구도 말이야? 뭔가 알고 있는 거야 야베군? 들어본 적이 있는 것 같아. 우승을 한다면 야구계 최고의 영광이지만…. 지면 다신 야구를 할 수 없어. 위험하다구. 그만두자. 확실히 위험할지도 몰라. 하지만 강한 팀과 싸울 수 있는 찬스라구! 나는 가겠어! 그래…. 파워 프로군 가자구! 가자! 야베군 명구도에! 이이…. 결국 이렇게 되는 건가…. … 여기가 명구도인가? 자! 처음 상대는 누구지?

공략

N64판 오징어 대학과 같은 방식의 석세스. 우선 육성 캐릭터가 투수든 야수든 간에 모든 선수를 조종해야 된다. 역시 기본적인 룰은 5전 전승을 해야만 선수 등록이 가능해진다. 능력치 배점은 야수의 경우 1승 때마다 각 패러미터의 능력치가 1단계씩 상승하고, 투수의 경우 1승 때마다 컨트롤은 30씩, 속도는 콜드 게임시에는 5Km, 노멀 경기시에는 3Km 상승한다. 플스판에서 바뀐 점이라면 경기에서 우승한 후 상대팀의 베스트 선수들이 자신의 팀 동료로 가담한다는 점이다. 다음 경기를 승리로 이끌기 위해서라면 결코 무시할 수 없는 점이다. 시합은 5개의 구장을 차례로 진행해 나가는 방식으로, 1차전과 2차전은 다섯팀 중 한팀을 골라 승리하면 되고 3차전과 4차전은 네팀 중 한팀을 골라 승리하면 된다. 대망의 5차전은 한팀과의 경기로 이루어진다. 당연하겠지만 1~4차전과는 비교할 수 없는 능력과 실력으로 대적해온다.


▲ 떠나자 명구도로


▲ 동료가 된다



▲ 상대를 골라라


▲ 강하다

주요 등장인물 소개



야베군
파워 프로군의 친구 애니메를 좋아하며 모모이에게는 첫눈에 반한다.



이카리 마모루
이카리 컨세른의 에이스이자 4번타자. 이번 편에서도 주인공의 라이벌이다.



아리타 선배
커피와 경마를 좋아하며 일은 안해도 커피는 마셔야 된다. 그래도 어쨌든 선배



야마토
파워풀 물산의 야구부 감독이자 사장. 이 사람의 평가가 낮으면 퇴직당한다. 포커페이스의 달인



스카우터
프로구단의 스카우터. 프로에 입단하고 싶다면 이 사람의 평가를 높이자.



란잔
술을 좋아하는 술꾼. 데이트하면 반드시 술이다. 강한 성격에 그럭저럭 좋은 선배.



부수지마
부장으로 부하를 잘 다스린다. 잔업과 신상품 개발을 담당한다.



캡틴
야구부의 캡틴으로 계장이다. 일과 야구 모두 열심히 열심히!!



모모이
요리를 좋아하며 착한 성격의 매니저. 부탁시 가장 잘 응해준다.



외국인 여성사원
2년차 4월에 입사하는 외국 여성. 그러나 곧 퇴직한다.



간호원
병원에 가면 치료를 해준다. N64에서는 엄청난 비밀이 있었는데, 과연 플스판에는 어떤 비밀이 있을지…. 아직은 미지수.

홈런 경쟁

10개의 공을 받아쳐 과연 몇 개의 홈런을 날릴 수 있을까? 구장과 선수를 골라 기록에 도전하자. 10개를 모두 쳐낼 경우 오마케선수가 등장하므로 한번쯤 도전할 가치는 있다. 단, 플스판에서는 오마케선수는 OB로 등록이 되며 석세스 패스워드는 지원되지 않는 불편함이 있다. 한마디로 실력이 있어야지 선수를 찾을 수 있다.



▲ 기록을 내보자! 170M씩이나!



▲ 홈런을 치자

드라마틱 패넌트레이스

보다 현실감이 높은 드라마틱 패넌트레이스를 소개한다. 드라마틱 패넌트레이스는 시즌 전에 열리며, 이 캠프를 유용하게 사용하면 모든 선수들의 능력을 최대로 끌어올릴 수 있다. 캠프는 제 1쿨과 2쿨로 나뉘어지는데, 1쿨 때는 간단히 몸을 풀 정도의 훈련을 할 수 있으며 2쿨 때는 좀더 본격적인 훈련이 가능해진다.



▲ 드라마틱 패너트레이스



▲ 커맨드를 설정하자

훈련 커맨드

섀도우 피칭(シャドウピチング)	컨트롤을 올린다
던지기 속구(投げ込み 速球)	구속을 상승시킨다
던지기 제구(投げ込み 制球)	컨트롤을 올린다
실전 던지기(實戰 投げ込み)	구속과 컨트롤을 평균적으로 올린다
폼 체크(ボム チャク)	투구모션을 향상시킨다
폼 체인지(ボム チャンジ)	투구 폼을 바꾼다
200구 던지기(200求 投げ込み)	스테미너를 올린다. 체력이 많이 떨어진다

나머지는 변화구를 개선시키는 것이며 투수를 따로따로 지정해 주어야 한다.

타격연습

휘두르기(素振り)	파워와 미트를 올리는 연습
티 배팅(ティ バッデイング)	미트를 올린다
프리 타격(フリ 打擊)	미트를 올린다
시트 타격(シト 打擊)	미트, 파워, 수비력을 상승시킨다. 반응 속도가 느리다
케이스 타격(ケイス 打擊)	파워, 어깨힘, 수비력을 상승시킨다. 반응 속도가 느리다
흘려치기(流し打ち)	흘려치기를 연습한다. 반응하면 흘려치기 능력이 생긴다
번트 연습(バント 練習)	번트를 잘 하기 위한 연습. 반응하면 번트O 능력이 생긴다
수비연습(守備 練習)	야수의 수비 능력을 상승시킨다. 커맨드 중에는 선수를 4명까지 지명해야 되는 것도 있다
캐치볼(キャチ ボル)	수비력을 올린다
노크(ノク)	수비력을 올린다
멀리던지기(遠投)	어깨 힘을 올린다
투수 수비(投手 守備)	어깨 힘을 올린다
투내 연계(投內 連繫)	수비력을 올린다
번트 처리(バント 處理)	번트 처리를 위한 연습. 주력, 수비력, 어깨 힘을 올린다
주루 처리(走壘 處理)	송구 능력을 상승시킨다. 반응하면 송구O 능력이 생긴다
블록(ブロック)	포수가 홈에 들어오는 주자를 막아내는 기술을 연습한다. 반응하면 부딪치기 능력이 생긴다

야수(野手)

애버리지 히터(アベリジ ヒッタ)	미트커서가 8이상일 경우 가능. 안타가 나올 확률이 높아진다
파워 히터(パワーヒッタ)	파워 120이상이면 가능하며 강진으로 쳤을 경우 홈런나올 확률이 높아진다
광각 타법(廣角 ヒッタ)	밀어치기가 강해진다
흘려치기(流し打ち)	밀어친 타구가 페어지역에 떨어질 확률이 높아진다
대 좌투수강(對 左投手○)	상대가 좌투수일 때 능력이 상승한다

찬스○×(チャンス○×)	○일 경우 주자가 2루이상의 베이스에 있으면 타력이 오르지만, ×의 경우 타력이 줄어든다
역경강(逆境○)	7회이후 팀이 지고 있으면 타력이 오른다
굿바이 사나이(さよなら男)	굿바이 안타가 잘나온다
내야안타(内野安打)	타격 후 스타트가 빨라 내야안타가 나올 확률이 높아진다
헤드 슬라이딩(ヘッド スライディング)	판정이 아슬아슬할 때 헤드슬라이딩으로 세이프될 가능성이 높아진다.
부딪치기(當たり)	홈에서 접전 시 일정확률로 포수를 넘어뜨리고 세이프 된다
블록(ブロック)	포수의 능력으로서 부딪치기에 의해 넘어지지 않는다
도루○×(盗塁○, ×)	○일 경우 도루 스타트가 빠르고 ×일 경우 스타트가 느리다.
송구(送球○, ×)	○일 경우 송구가 정확하고 ×의 경우는 반대
캐처○, ◎(キャッチャ)	포수의 특수능력으로서 투수의 능력을 최대로 이끌어 낸다.
위압감(威圧感)	투수의 능력을 떨어트린다. 상대투수는 위압감을 가진 선수의 전, 후 타순의 선수에게도 위압감을 느끼게된다
안정감(安定感)	컨디션에 따른 능력변동이 거의 없다. 상대투수의 위압감에 영향을 받지 않는다
초구강(初球)	1스트라이크가 되기 전까지 타력이 상승
삼진남(三振男)	2스트라이크시 미트커서가 대폭 줄어든다. 풀카운트가 되면 해제된다
만루남(満塁男)	만루시 타력이 대폭 상승한다.
대타○(代打○)	대타로 기용될 경우 타력이 상승한다
번트(バント○, ×)	번트성공확률이 높아진다. ×는 반대
변덕(ムラッ気)	컨디션이 좋으면 능력치 대폭상승, 나쁠 경우 능력치가 대폭 하락한다
선구안(選球眼)	선구안이 뛰어나다. 99에서 새로 생긴 특수능력
부상 쉬움(ケガしやすい)	부상을 쉽게 당한다
부상 어려움(ケガしにくい)	부상을 잘 당하지 않는다
늦게 몸풀림(尻上がり)	후반으로 갈수록 능력이 오른다
대 좌타자강(対 左打者○)	좌타자를 상대할 때 능력이 오른다
무드○(ムード○)	벤치에 있을 때 팀 전체 투수의 능력이 상승한다
견제강(牽制○)	견제 능력이 뛰어나다
압삽이(クサイところ)	스트라이크 존에 간신히 걸치는 공을 잘 던진다. 99에서 새로 생긴 특수능력
무거운 공(重い球)	타구가 잘 뻗지 않는다. 99에서 새로 생긴 특수능력
위압감(威圧感)	타자의 타력이 떨어진다
안정감(安定感)	컨디션에 따른 능력변동이 거의 없다. 상대타자의 위압감에 영향을 받지 않는다
변덕(ムラッ気)	컨디션이 좋으면 능력치 대폭상승, 나쁠 경우 능력치가 대폭 하락한다
부상 쉬움(ケガしやすい)	부상을 쉽게 당한다
부상 어려움(ケガしにくい)	부상을 잘 당하지 않는다

투수(投手)

회복○×(回復)	○의 경우 재등판까지 쉬는 기간이 단축된다. ×는 반대
직전약(守前×)	승리, 혹은 승리조건을 눈앞에 두고 있는 상황(즉, 5회와 9회)에 팀이 이기고 있다면 능력이 하락한다
러너약(ランナ×)	주자가 있으면 능력이 떨어진다
릴리스강(リリース○)	변화구와 직구를 던질 때 투구폼에 변화가 없다(즉, 타자가 변화구, 직구를 예측하기가 어려워진다)
핀치○×(ピンチ○×)	삐용삐용상태(머리에 별이 도는 상태)가 잘되지 않는다. ×는 반대
일발병(一発病)	실투시 공이 가운데로 몰릴 확률이 높아진다
도망가는 공(逃げ球)	일발병과는 반대로 실투시 공이 가운데로 몰릴 확률이 낮아진다
승운, 패운(勝ち運, 敗け運)	승운일 경우, 강판됐을 때 자기팀 타자들의 능력이 오른다. 패운은 반대
타구반응강(打球反応○)	투구 후 타구처리능력이 좋다.
단기(短気)	연속안타를 맞으면 콘트롤이 떨어진다
사구남(四球男)	3볼이 되면 컨트롤이 떨어진다
슬로우 스타터(スロー スターター)	3회 이전에는 능력이 떨어진다

스테이터스

불면증(不眠症)	체력, 컨디션이 떨어진다
충치(虫歯)	연습을 해도 근력이 오르지 않는다
위경련(しゃく)	위가 아파서 연습을 못한다
화분증(花粉症)	봄이 되면 컨디션이 떨어진다
게으름(サボリグセ)	연습을 게을리 한다
자신감 잃음(弱気)	이유 없이 체력과 컨디션이 떨어진다
상사병(相思病)	계집질에 탐닉한다



키우는 재미가 있다!

SD 건담 G제너레이션 제로

PlayStation

재작사 : 반다이

장르 : 시뮬레이션

발매일 : 8월 12일(발매중)

발매가 : 5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

전작의 2배에 이르는 부대 숫자와 V건담까지 이어지는 스토리, 자니에서 ∀(턴에이) 건담에 이르는 700여종의 방대한 유니트들. 그리고 텐션 시스템이나 랭킹 캐릭터를 사용할 수 있는 점은 전작에 비해 게임을 더욱 박진감 있게 만든다. 과연 당신은 700여종이나 되는 모든 유니트들을 모아서 100%의 프로필 모드를 완성할 수 있을까?

공략 → Dr.M

키 설정

방향키	메뉴를 고르거나 커서를 움직일 때 사용한다.
START 버튼	스테이지 화면에서 메뉴를 불러낼 때 사용한다.
○ 버튼	결정 버튼
× 버튼	취소 버튼
L1, R1	스테이지 이동

G ZERO의 새로운 시스템

스테이터스

이번 작품에는 사격치, 격투치, 회피치, NT레벨, 지휘치, 매력치, 통신 능력, 조함 능력, 정비 능력이 새롭게 등장한다.

●사격치(射擊値) : 사격 공격시에 관계하는 능력.

●격투치(格闘値) : 근접 공격의 위력에 관계되는 것.

●매력치(魅力値) : 게스트 시에 유효한 수치. 이 수치가 높으면 함정의 지휘범위와 리더의 지휘범위가 늘어난다.

●지휘치(指揮値) : 지휘 범위에 영향을 준다. 브라이트 함장이 매우 높다.

●통신 능력(通信能力) : 전함의 오퍼레이터에 영향을 주는 스테이터스.

●조함 능력(操艦能力) : 드라이버가 되었을 때 영향을 주는 능력.

●정비 능력(整備能力) : 메카닉에 영향을 준다. 전투에서 돌아 온 유니트의 회복에 관계되는 수치이다.

●NT 능력 : 사이코뮤 공격의 위력과 회피력에 영향을 주는 것이다.

●그룹 레벨 : 전함 승무원과 MS 리더에 의해 결정된다. 이 레벨이 높으면 그 팀의 텐션 능력(초강기, 강기, 보통, 약기, 혼란)을 올려준다. 또한 지휘 범위도 넓어지기 때문에 높을수록 좋다.

●텐션 시스템 : 초강기, 강기, 보통, 약기, 혼란의 5단계가 있다. 당연히 강기 이상일 때 강해지며, 초강기가 되어야만 사용할 수 있는 기술이 있다. 혼란이 되면 반격을 할 수 없게 되며, 초강기가 되면 반드시 크리티컬이 나온다.

●렌탈 캐릭터 : 이번 작품에서는 자금을 사용하여 시추에이션에서 등장한 캐릭터를 사용할 수 있다. 이것은 스테이지를 진행하면서 렌탈할 수 있는 캐릭터가 늘어난다.

●렌탈병 : 렌탈 캐릭터와 비슷하지만 이쪽은 이름도 없다. 테크니컬 레벨이 높을수록 강한 병사를 고용할 수 있다.

●랭크(계급) : 오장(伍長)에서 대좌(大佐)까지 있다. 또 오장 중에서도 A랭크에서 D랭크까지 존재한다.

●오퍼레이터(オペレーター) : 전함의 명중률과 관계가 있다.

●드라이버(ドライバー) : 회피율과 관계가 있다.

●메카닉(メカニック) : 유니트의 회복율과 관계가 있다.

●게스트(ゲスト) : 그룹 레벨과 MP의 회복율과 관계가 있다.

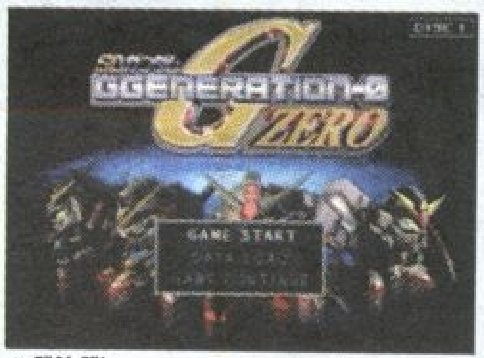
메뉴 설명

MAIN 메뉴

GAME START
게임을 새로 시작할 때 사용하는 메뉴이다.

DATA LOAD
스테이지를 끝낼 때 사용한 세이브 데이터를 불러낸다.

GAME CONTINUE
스테이지 중간에 저장한 데이터를 불러낸다.



▲ 메인 메뉴

GAME START 메뉴

SITUATION MODE
시추에이션 모드를 시작한다. 다음에 공략된 내용은 이 모드를 중심으로 한 것이다.

CAMPAIGN MODE
캠페인 모드를 실행한다.

BATTLE MATCH MODE
배틀 매치 모드를 실행한다.

OPTION
프로필 모드로 들어가거나 옵션을 설정하는 메뉴이다.

OPTION MENU

PROFILE MODE
유니트와 캐릭터의 설정 자료를 보는 메뉴이다. 특히 MS UNIT 메뉴는 조합법 및 개발도가 나오기 때문에 매우 유용하다.

SOUND STEREO / MONO
사운드를 스테레오나 모노로 설정할 수 있다.

VIBRATION ON / OFF
듀얼 쇼크의 진동을 설정한다.

THEATER MODE
전작인 G 제너레이션과 G 제너레이션 제로의 퀘스트 화면을 볼 수 있다. 단 G 제너레이션의 경우 별도의 시디가 있어야 한다. (시추에이션 모드를 한 번 클리어 해야 한다. 5, 6번 메뉴도 동일하다)

SERIES ENDING
각각의 건담 시리즈 엔딩을 볼 수 있다.

STAFF ROLL
엄청난 숫자의 성우 이름을 볼 수 있다.

스테이지 메뉴

PASS
턴을 종료하고 상대방에게 그 턴을 넘긴다.

MINI MAP
전체 맵을 표시한다.

SQUARE ON / OFF
맵에 눈금을 표시한다.

BATTLE ANIME ON / OFF
전투 장면을 본다. 게임의 원활한 진행을 위해 추천할 만한 방법은 이것을 OFF로 한 다음, 보고 싶은 전투에서 ON으로 바꾸는 것이다. 이 메뉴로 들어오지 않아도 전투 메뉴에서 직접 고를 수 있다.

VIBRATION ON / OFF
진동 기능을 ON한다.

PROFILE MODE
프로필 모드로 들어간다.

MISSION
이 스테이지의 승리 조건과 패배 조건, 그리고 보너스 스테이지로 가는 조건을 표시한다.

SAVE
데이터를 세이브한다.

OPERATION ROOM 메뉴

UNIT CONTROL

아군 리스트를 관리하는 메뉴이다.

(1) DEVELOPMENT

경험치를 쌓아서 ACE가 된 기체를 상위 유니트로 진화시키거나 커스터마이즈를 시킬 수 있다.

① MODEL CHANGE : ACE가 된 기체를 상위 유니트로 진화시킨다. 그러나 몇몇 유니트는 ACE가 되어도 진화할 수 없다.

② CUSTOMIZE : ACE가 된 기체의 UA(공격력)과 UD(방어력)을 총 2포인트만큼 올린다. 단 커스터마이즈가 되면 진화할 수 없다.

(2) UNIT LIST

유니트와 전함 관리를 하는 메뉴이다.

① MS/SP UNIT : 유니트와 서포트 유니트를 관리하는 메뉴이다.

ⓐ STATUS : 유니트의 스테이터스를 확인.

ⓑ MOVE : 유니트를 이동시킨다.

ⓒ FACTORY : 유니트의 생산 / 해체를 이행한다. 생산에는 자금이 필요하고, 해체를 하게 되면 1/2만큼의 자금을 얻을 수 있다.

ⓒ-1. MS UNIT : MS/MA/MF 유니트를 생산.

ⓒ-2. SP UNIT : 서포트 유니트(SFS)를 생산.

ⓓ OP PARTS : 옵션 파츠를 유니트에 부착하거나 떼어낸다. 옵션 파츠의 목록은 별도로 설명하겠다.

ⓔ CHANGE : 가변 유니트를 변형시킨다. 예로, Z건담을 MS나 웨이브라이더로 변형시켜서 각각의 스테이터스를 확인할 때 사용한다.

ⓕ SORT : 리스트를 정리한다.

② WS UNIT : 전함급 유니트를 관리하는 메뉴이다.

ⓐ STATUS : 유니트의 스테이터스를 확인한다.

ⓑ MOVE : 유니트를 이동시킨다.

ⓒ FACTORY : 유니트의 생산 / 해체를 실행한다.

ⓒ-1. ALMIGHTY : 만능형 전함을 생산한다.

ⓒ-2. SPACE : 우주 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-3. GROUND : 지상 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-4. FLYING : 비행 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-5. MARINE : 수중 속성의 전함을 생산한다.

ⓒ-6. SELL : 전함 유니트의 해체 / 매각을 실행한다.

ⓓ CHANGE : 가변 유니트를 변형시킨다.

ⓔ SORT : 리스트를 정리한다.

(3) CHARACTER LIST

캐릭터의 관리를 실행하는 곳이다.

① STATUS : 캐릭터의 스테이터스를 확인한다.

② MOVE : 캐릭터를 이동시킨다.

③ RENTAL : 캐릭터를 렌탈한다.

④ MIND CONTROL : 캐릭터를 강화인간으로 만든다. 강화인간은 NT 레벨이 없는 캐릭터만 가능하며, 가능하면 대좌A(大佐)의 캐릭터에게만 사용하길 바란다.

⑤ SORT : 리스트를 정리한다.

GROUP EDIT

그룹 편성을 실행하는 메뉴이다.

(1) EDIT – 그룹을 편성한다.

(2) BREAK UP – 그룹을 해체한다.

STAGE MAP

그룹의 배치를 실행하는 메뉴이다. 스테이지를 시작하기 전에 반드시 들려야 할 메뉴이다. 발진할 수 있는 그룹의 수치도 표시된다.

TECHNICAL

테크니컬 레벨을 올리거나 확인하는 메뉴이다. 테크니컬 레벨이 올라야 가더의 레벨이 올라가게 된다. 또한 서포트 유니트, 렌탈 솔저, 팩토리의 사용 가능 개수도 오른다.

(1) TECH UP – 테크니컬 레벨을 올린다.

(2) GUARDER – 가더의 레벨을 확인한다.

(3) STATUS – 렌탈병과 서포트 유니트의 스테이터스를 확인한다.

(4) FACTORY – 생산 리스트를 확인한다.

PROFILE

유니트와 캐릭터의 설정 자료를 보는 메뉴이다.

NEXT

본 게임으로 들어간다.



▲ 오퍼레이션 메뉴

지원병 일람표

이름의 첫 번째 있는 것은 오장D일 때의 능력치이다. 밑의 대좌에는 대좌A일 때의 능력을 나타낸다.

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
아키라=혼고(アキラ=ホンゴウ)	남	강기	16	13	11	(7)	3	8	1	1	1
(대좌)			27	21	19	(7)	11	8	5	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
알=알해저드(アル=アルハザッド)	남	보통	14	14	8	(6)	5	5	2	3	3
(대좌)			25	25	19	(6)	13	5	6	7	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
이완=이와노프(イワン=イワノフ)	남	약기	1	1	1	5	1	1	1	1	1
(대좌)			12	12	12	9	5	1	5	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
우히=뮬라(ウッヒ=ミュラー)	남	보통	8	13	13	?	3	8	3	9	3

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
에이브람=람자트(エイブラム=ラムザット)	남	격정	14	18	9	(4)	2	7	2	2	5
(대좌)			22	26	17	(4)	10	7	6	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
에리스=크로드(エリス=クロード)	여	냉정	1	1	1	1	3	15	4	1	1
(대좌)			36	36	36	9	11	15	12	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
엘른스트=에거(エルンスト=イェーガー)	남	보통	25	25	25	(6)	6	9	1	1	3
(대좌)			29	29	29	(6)	14	9	5	5	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
가이(ガイ)	남	냉정	9	13	18	(6)	4	6	1	3	3
(대좌)			20	24	29	(6)	12	6	5	7	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
클레어=히스로(クレア=ヒースロー)	여	보통	18	14	20	1	1	14	7	2	2
(대좌)			26	22	28	9	12	14	15	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
그레그=마인(グレッグ=マイン)	남	강기	16	15	12	(6)	1	4	1	2	4
(대좌)			24	23	20	(6)	9	4	5	6	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
케이=님로드(ケイ=ニムロッド)	여	격정	20	20	8	(8)	1	8	1	4	9
(대좌)			24	24	12	(8)	9	8	9	12	15

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
콜트=롱쇼트(コルト=ロングショット)	남	격정	13	6	14	(5)	1	2	1	3	2
(대좌)			24	17	25	(5)	9	2	5	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
제시카=랑(ジェシカ=ラング)	여	강기	5	5	10	(7)	2	8	3	3	4
(대좌)			28	28	33	(7)	10	8	7	7	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
셸드=포리(シェルド=フォーリー)	남	약기	10	10	10	(5)	1	6	1	1	5
(대좌)			33	33	33	(5)	9	6	5	5	13

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
쥬너스=리암(ジュナス=リアム)	남	강기	7	16	11	1	2	13	9	1	1
(대좌)			15	33	22	9	10	13	13	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
스탄=블디(スタン=ブルーディ)	남	보통	9	9	10	(5)	3	6	1	4	6
(대좌)			20	20	21	(5)	11	6	5	8	10

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
제논=티겔(ゼノン=ティーゲル)	남	보통	12	12	10	(4)	6	14	3	5	3
(대좌)			29	29	27	(4)	15	14	7	9	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
제필=그래드(ゼフィール=グラード)	남	강기	11	15	11	(6)	4	12	2	2	2
(대좌)			19	38	28	(6)	12	12	6	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
다이스=로클리(ダイス=ロックリー)	남	약기	11	13	9	(4)	3	7	3	3	9
(대좌)			15	17	13	(4)	11	7	7	7	15

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
디라이아=크로우(ディライア=クロウ)	여	냉정	19	19	3	(8)	2	7	5	5	5
(대좌)			27	27	11	(8)	10	7	9	9	9

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
도크=담(ドク=ダーム)	남	격정	19	19	6	(7)	1	1	1	1	2
(대좌)			30	30	17	(7)	9	1	5	5	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
토니=진(トニー=ジーン)	남	보통	8	8	10	(5)	2	12	3	3	1
(대좌)			25	25	27	(5)	10	12	7	7	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
니들(ニードル)	남	강기	14	14	13	(8)	1	2	1	2	6
(대좌)			22	22	21	(8)	9	2	5	6	14

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
닐=잠(ニール=ザム)	남	약기	12	8	9	-	3	5	2	2	2

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
니키=테이라(ニキ=テイラー)	여	냉정	10	10	15	(6)	5	9	4	2	3
(대좌)			27	27	32	(6)	15	9	8	6	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
넬리=올슨(ネリィ=オルソン)	여	격정	16	6	14	(5)	2	9	4	4	5
(대좌)			33	10	25	(5)	10	9	12	13	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
노런=밀리건(ノーラン=ミリガン)	여	격정	7	6	5	(5)	3	13	2	1	1
(대좌)			30	29	28	(5)	11	13	6	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
바이스=슈트(バイス=シュート)	남	보통	12	13	13	(6)	3	6	3	3	6
(대좌)			20	21	21	(6)	11	6	7	7	10

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
파티=소프(パティ=ソープ)	여	격정	6	6	8	1	1	14	10	1	1
(대좌)			14	14	16	9	9	14	15	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
할트=랭거(ハルト=ランガー)	남	보통	11	11	15	(5)	3	6	1	7	3
(대좌)			22	22	26	(5)	11	6	5	15	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
파워드=렉슬러(パワード=レクスラー)	남	냉정	13	11	12	(5)	7	7	7	11	7
(대좌)			21	19	20	(5)	15	7	11	15	11

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
빌리=브레이스(ビリー=ブレイス)	남	강기	7	7	12	(5)	2	3	1	4	1
(대좌)			24	24	35	(5)	10	3	5	12	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
페이=시팬(フェイ=シーファン)	여	약기	12	12	12	(7)	1	10	7	1	1
(대좌)			23	23	23	(7)	9	10	5	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
블래드(ブラッド)	남	냉정	9	9	1	(6)	1	4	1	1	3
(대좌)			32	32	18	(6)	9	4	5	5	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
블랜드=프리즈(ブランド=フリーズ)	여	격정	11	7	16	(6)	4	8	8	2	1
(대좌)			22	18	27	(6)	12	8	12	6	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
프레이=리제슈타인(フレイ=リーセシュタイン)	여	보통	10	10	17	(5)	3	7	6	2	1
(대좌)			21	21	28	(5)	11	7	14	6	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
플로렌스=키리시마(フローレンス=キリシマ)	여	약기	6	6	24	(7)	6	11	8	9	8
(대좌)			14	14	32	(7)	14	11	12	13	12

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
베이츠=가라드(ベイツ=ガラッド)	남	강기	15	15	17	(4)	1	5	2	3	2
(대좌)			26	26	28	(4)	9	5	6	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
마크=길더(マーク=ギルダー)	남	냉정	5	5	2	1	3	13	1	3	2
(대좌)			40	40	25	9	14	13	5	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
마리아=오웬스(マリア=オーエンス)	여	격정	10	10	16	(7)	2	8	7	4	7
(대좌)			18	18	24	(7)	10	8	11	8	11

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
밀리엄=에린(ミリアム=エリン)	여	약기	6	16	6	(8)	1	12	6	3	2
(대좌)			23	33	23	(8)	9	12	10	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라일=콘즈(ライル=コーンズ)	남	약기	14	7	13	(8)	1	2	3	2	10
(대좌)			22	11	21	(8)	9	2	7	6	14

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라나로=세이드(ラナロウ=シェイド)	남	강기	13	13	15	(8)	4	10	1	3	4
(대좌)			30	30	32	(8)	12	10	5	7	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라나로=세이드(ラナロウ=シェイド)	남	강기	13	13	15	(8)	4	10	1	3	4
(대좌)			30	30	32	(8)	12	10	5	7	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
라비니아=쿼츠(ラビニア=クォーツ)	여	강기	11	11	8	-	5	8	4	6	1

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
루나=신(ルナ=シーン)	여	보통	12	14	19	1	3	7	6	9	3
(대좌)			20	25	30	9	11	7	10	15	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
루로이=길리엄(ルロイ=ギリアム)	남	약기	17	17	18	1	2	8	8	9	8
(대좌)			21	21	22	9	10	8	8	9	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	정비
레이첼=랜섬(レイチェル=ランサム)	여	보통	11	11	14	(9)	2	13	6	6	1
(대좌)			22	22	25	(9)	10	13	14	14	5

옵션 파츠

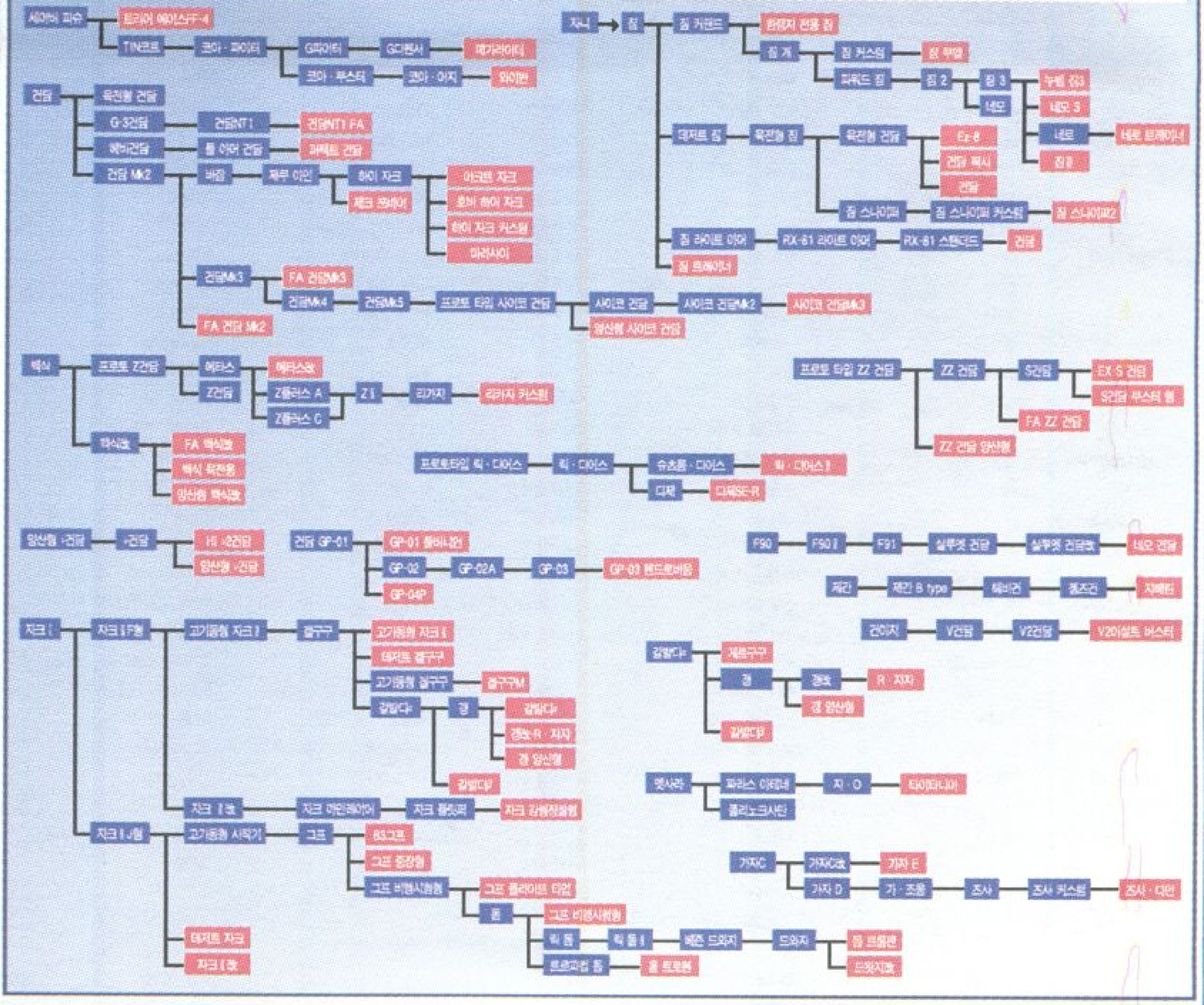
부스터(ブースター)	1000	추진 출력 향상, 이동력 2포인트 UP
메가 부스터(メガブースター)	5000	추진 출력 향상, 이동력 4포인트 UP
하이브리드 듀얼 센서(ハイブリッドデュアルセンサ)	5000	기동 성능 향상, PA 10% UP
마그넷 코팅(マグネットコーティング)	5000	기동 성능 향상, PD 10% UP
앨리스(ALICE)	8000	반응 성능 향상, PA/PD 10% UP
바이오 컴퓨터(バイオコンピューター)	12000	반응 성능 향상, PA/PD 20% UP
사이코 · 컨트롤 시스템(サイコ・コントロールシステム)	5000	사이코뮤 병기 능력 UP, NTL 1포인트 UP
바이오 · 컨트롤 시스템(バイオ・コントロールシステム)	10000	사이코뮤 병기 능력 UP, NTL 2포인트 UP
사이코 프레임(サイコフレーム)	15000	사이코뮤 병기 능력 UP, NTL 3포인트 UP
건다리움 알파(ガンダリウムα)	1000	장갑 강도 향상, UD 5포인트 UP
건다리움 베타(ガンダリウムβ)	8000	장갑 강도 향상, UD 10포인트 UP
건다리움 감마(ガンダリウムγ)	14000	장갑 강도 향상, UD 15포인트 UP
건다늄 합금(ガンダニュウム合金)	20000	장갑 강도 향상, UD 20포인트 UP
내 빔 코팅(耐ビームコーティング)	10000	대 빔 효과, BEAM1 반감 · BEAM2 등상
I필드(Iフィールド)	20000	대 빔 효과, BEAM1 무효 · BEAM2 반감
오버로드 칩(オーバーロードチップ)	5000	내 사이코뮤 병기능력, 약보정
EXAM시스템(EXAMシステム)	15000	내 사이코뮤 병기능력, 중보정
더미 기능(ダミー機能)	3000	더미 벌룬 사용 가능
E팩(Eパック)	12000	고 에너지 탱크, 소비 EN 10% OFF
에너지 CAP(エネルギーCAP)	16000	고 에너지 탱크, 소비 EN 20% OFF
배리어 코팅(バリアコーティング)	8000	내 MAP병기, 1회 한정
빔 플래그(ビームフラッグ)	10000	통신 시스템, 지휘치 3포인트 UP
탱 사이코뮤(タンク・サイコミュ)	10000	MP의 안정화, 감정의 변화를 완화
DG세포(DG細胞)	20000	자기 회복 가능, 1턴에 HP10% 회복

MS 설계 리스트

완성 유니트	종류A	종류B
GT-FOUR(B모드)	건담	전투기류
GT-FOUR(G모드)	RX-81 스탠더드	건담, 건담NT1, 건담NT1-FA
RF 게르구구	기라 도가	게르구구류
RF 그프	기라 도가	그프류
RF 돔	기라 도가	돔류
RF 자크	기라 도가	자크류
V건담	바우	네오 · 건담
∀건담	카플	샤이닝 건담, 윙 건담, 건담 X
α · 아질	기라도가 사이코뮤 시험형	노이에 · 질
가베라 · 테트라	GP04P	게르구구M
갱	그프류	게르구구류
갸프란	GT-FOUR	앗시마
건다이버	건담	수중 유니트류
건담 F90	건담	G캐논, G캐논 마그너
건담 F90	헤비건	건담류
건담 MA모드	G 파이터	건담
건담 RX-78	코아 파이터	짐
건담 X	윙 건담	G 캐논, 건 캐논
건담 데스사이즈	윙 건담	건담 슈피겔
건담 레오팔트	건담 X	건담 헤비암즈
건담 로즈	샤이닝 건담	R자자, 퀸만사
건담 맥스터	샤이닝 건담	사이코 건담 MkⅡ
건담 바사고	건담 X	조디 · 악 양산형
건담 샌드록	윙 건담	데저트류
건담 슈피겔	샤이닝 건담	룩근, 포리노크사만
건담 아슈타론	건담 X	발 · 바로
건담 에어 마스터	건담 X	Z건담류
건담 제미나스01	윙건담	V2 어설트 버스터
건담 헤비암즈	윙 건담	즈사류
건담NT1	건담	사이코뮤 고기동 시험용 자크, 사이코뮤 시험용 자크
건이지	자베린	건담류
건캐논	건탱크	자크류
건캐논	코아 파이터	짐캐논, G캐논, 자크 캐논
건캐논 디텍터	메타스改	양산형 건캐논, 건캐논, G캐논
건탱크	코아 파이터	61식 전차, 마제라 · 어택
건탱크R44	건탱크	메타스, Z건담, ZZ건담 등
게마르크	큐베레이 MkⅡ	자크Ⅲ
그라브로	수중 유니트류	앗잠, 자크레로, 비그로, 비그로 마이어, 압사라스Ⅱ, 엘메스
그란잠	빅잠	RF 돔, RF 자크
네모	짐	하이 자크(녹색)
노이에질	퍼펙트지온그	빅잠
드라이센	돔류(돔, 릭 · 돔Ⅱ, 트로피컬 돔 등)	가자류(가자C, 가자D, 가 · 조움)
드라체	가툴	자크ⅡJ, 자크ⅡF
드래곤 건담	샤이닝 건담	돗고라(청)
드벤울프	양산형 사이코 건담	건담MkⅤ
디제	릭 · 디아스(적색)	게르구구
라플레시아	브라우브로	에빌 · S, 데난류
리게르그	고기동형 게르구구	큐베레이류
마스터 건담	샤이닝 건담	에빌 · 도가, 건담 바사고
메가라이더	리가지 B, W, S	메타스, 메타스改
멧사라	갸프란	비그로, 비그로 마이어

완성 유니트	종류A	종류B
바우	Z건담류	가자류
바운드 독	GT-FOUR	사이코 건담류
바이아란	하이 자크	그프 플라이 타입
백식	건담MkⅡ	메가라이더
볼트 건담	샤이닝 건담	그란잠
브라우브로	자크레로	지온그
블루 데스티니 1호기	육전용 짐	이프리트改
블루 데스티니 2호기	육전형 건담	블루 데스티니 1호기, 3호기
블루 데스티니 3호기	육전형 건담	이프리트改
비그로 마이어	자크레로	자크 마인 레이어
비기나 · 제라	비기나 · 기나	다기 · 이루스
빅잠	비그로	압사라스 III
빌케나우	조로앗	비그로류, 자크레로
샤이닝 건담	사이코 건담 MkⅢ	네오 건담
쉔론 건담	윙 건담	드래곤 건담
슈퍼 건담	G디펜서	건담MkⅡ
아쿠아 짐	짐	수중 유니트류(건다이버, 자크 마린, 하이 · 고그 등)
압사라스Ⅱ	앗잠	자크ⅡJ, 자크ⅡF
아크트 자크	G-3건담	자크Ⅱ류(자크ⅡJ, 자크ⅡF, 고기동형 자크Ⅱ 등)
양산형 뉴건담	리가즈 커스텀	건담 MkⅣ, 건담 MkⅤ
양산형 큐베레이	엘메스	가자류
윙 건담	샤이닝 건담	V2 어설트 버스터
육전형 건담	육전형 짐	건담
이프리트	그프류 (그프, 그프 중장형, B3그프 등)	돔류, 드라이센
이프리트	돔류	그프류
자크 강행 정찰형	자크Ⅱ류	포리노크사만, 룩근, 아이잭, EWAC네로 등
자크50	자크류	데난류(에빌 · S, 데난 · 존, 데난 · 게 등)
자크레로	건담	게르구구
자베린	제건류 (제건, 스타크 · 제건, 제건 중장형 등)	에빌 · S, 데난 · 존, 데난 · 게
짐 캐논Ⅱ	짐Ⅱ	캐논류
짐 · 쿠엘	짐 · 커스텀	하이 자크, 마라사이, 바잠
짐캐논	짐	캐논류(양산형 건캐논, 건캐논, G캐논 등)
켐퍼	돔류	게르구구류(게르구구, 게르구구J, 고기동형 게르구구 등)
퀸만사	양산형 큐베레이	퍼펙트 지온그
카케로가	지온그	게르구구류
파워드 짐	짐	건담NT1-FA
프로토 Z건담	건담MkⅡ	릭 · 디아스 류
프로토타입 ZZ건담	Z건담	건담NT1-FA, FA백식改
프로토타입 건담	코아 파이터	짐
프로토타입 릭 · 디아스	GP01, GP01-Fb, GP02, GP02-A	돔류
하로	샤이닝 건담, 윙 건담, 건담 X	볼계
하이 자크	짐 · 쿠엘	자크Ⅱ류
함브라비	갸프란	가브스레이
햄머 햄머	가자C	퍼펙트 지온그

MS 개발 라인



추천 유니트 6선

다음 유니트들은 필자가 개인적으로 좋아하는 기체이며, 또한 위력도 상당하다. 그리고 다음 기체를 얻다가 보면 부수적으로 다양한 유니트들이 들어오기 때문에 많은 도움이 될 것이다.

(→는 개발을 의미하고 ①은 합성해야 함을 뜻한다)

1. Z건담

먼저 틴코트를 메가 라이더까지 개발하고 건담MkⅡ와 합체하면 백식을 얻을 수 있다. 이 백식을 개발하면 Z건담을 얻을 수 있다. 근접 공격력도 우수하지만, 전작에서는 맵병기였던 하이퍼 메가 런처가 일반 무기로 바뀌었다. 사정거리 5~6으로 높은 공격력을 자랑한다.



틴코트 → 코아 파이터 → G 파이터 → G 디펜서 → 메가 라이더(①)

(G파이터부터는 근접 무기가 없기 때문에 공격 성공률이 극단적으로 낮아진다. 우수한 캐릭터에 태워서 키울 것)

건담 → 건담MkⅡ(①)

(건담은 틴코트와 짐을 합체하면 얻을 수 있다. 건담계 유니트는 반드시 하나 이상 보유하고 있어야 유니트를 개발하는데 도움이 된다. 건담에서 파생하는 유니트가 매우 많기 때문이다)

백식 → 프로토 Z건담 → Z건담

(전작은 건담MkⅡ와 네모, 릭디어스 등의 기체를 합체하여 얻었지만, 이번 작품에서는 백식을 이용하여 개발해야 한다)

2. ExS 건담

이번 시리즈에서 새롭게 등장한 기체로 건담 센티넬에 등장한다. 특히 뉴 타입이 아니더라도 사용할 수 있는 사정거리 7의 리플렉터 인콤과 총 11200(2800×4)의 위력을 자랑하는 빔캐논은 전함 잡는 무기로 그 성능은 매우 뛰어나다고 할 수 있다. 변형도 가능하여 기동성 면에서도 우수한 기체이다. 필자가 개인적으로 가장 좋아하는 기체. 먼저 ZZ건담을 만들어서 그것을 개발하면 된다.

백식 → 프로토 Z건담 → Z건담(①)
건담 → G3 건담 → 건담 NT1 → 건담NT1-FA(①)

(건담NT1-FA 뿐만 아니라 풀아머 백식改를 사용해도 된다. 풀아머 백식 개는 백식 → 백식改 → 풀아머 백식改로 개발된다. Z건담과 건담NT1-FA를 합체하면 프로토 타입 ZZ건담을 얻을 수 있다)



프로토 타입 ZZ건담 → ZZ건담 → S건담 → Ex S건담

3. Hi ν (뉴)건담

만약 NT레벨이 9인 캐릭터가 이 유니트에 타면 사정거리 9라는 놀라운 위력을 갖게 된다. 에너지 소모율도 동급의 유니트보다 낮을 뿐만 아니라 UA, UD가 36, 34로 상당한 고급 유니트에 속한다. 이 기체 이후로는 더 이상 개발이 안되니 커스터마이즈하여 위력을 계속 쌓아가자.



Z건담 → Z플러스 A 또는 C타입 → Z-II → 리가지 → 리가지 커스텀(①)

(Z플러스는 이번 작품에서 처음으로 등장하는 기체이다. Z 시리즈도 매우 멋있기 때문에, 특히 프라모델로 만들어 놓으면 길게 뻗은 다리 곡선에 매료된다. 수집할 만한 가치가 있는 기체이다)

건담 → 건담 MkⅡ → 건담MkⅢ → 건담MkⅣ(①) → 건담MkⅤ (①)

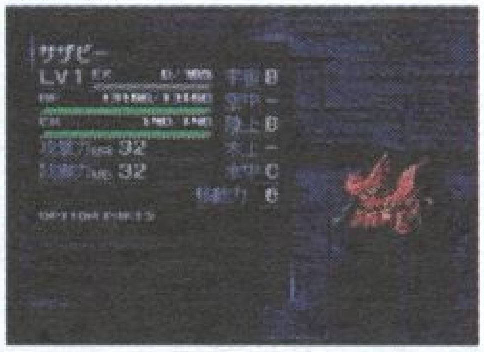
(합체에 사용되는 기체는 건담Mk4, 건담Mk5 둘 다 가능하다. 건담Mk4와 건담Mk5도 인콤을 장비하고 있기 때문에 우수한 기체에 속한다)

프로토 타입 ν건담 → ν건담 → Hi ν건담

(리가지 커스텀과 건담MkⅣ, 건담MkⅤ를 합체하면 프로토 타입 ν건담을 확보할 수 있다. 아군의 주력 기체가 되므로 빨리 개발하자)

4. 사자비

아므로가 ν건담이라면 샤아에게는 사자비가 있다. ν건담과 비슷한 성능을 갖고 있는 기체로 그 붉은 색의 아름다움은 샤아만의 독특한 이미지를 풍긴다. 무기의 에너지 소모율은 비교적 높지만 그만큼 파괴력을 지니고 있다. 전작과 비교해서 비교적 빨리 만들 수 있다.



그프 + 가자C → 가루스 J(①) + 자크류(①)

(그프와 27화에서 얻을 수 있는 가자C를 합체하면 가루스 J를 얻을 수 있다. 여기에 자크 시리즈를 합체하면 자크Ⅲ가 만들어진다)

자크Ⅲ → 자크Ⅲ改 → 자크Ⅲ 후기형 → 기라 도가(②) + 사이코뮤 기체(②)

(기라 도가까지 개발한 다음 사이코뮤 기체(사이코 건담, ν건담, 큐베레이, 퀸만사 등)와 합체하면 기라도가 사이코뮤 시험형을 만들 수 있다)

기라도가 사이코뮤 시험형 → 야크트 도가 → 사자비

(사자비까지 만든 다음 나이팅게일로 한 번 더 개발이 가능하다)

5. 퀸만사

커다란 덩치를 갖고 있는 유니트로 SFS에도 탈 수 없다. 무기의 위력은 모두 4000으로 특이하게 판넬의 에너지 소모가 20으로 매우 낮은 편이다. 파괴되어도 머리만 살아남는 탈출기능을 탑재하고 있고 빔공격을 막아주는 I필드도 장착하고 있다.



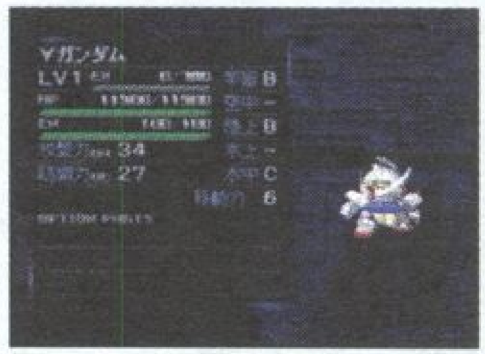
건담MkⅤ → 프로토 타입 사이코 건담 → 사이코 건담 → 사이코 건담MkⅡ(①)
브라우브로 → 엘메스 + 가자C → 양산형 큐베레이 → 큐베레이MkⅡ(플, 프루츠 전용으로 나뉜다) → 큐베레이(①)

(브라우브로는 16화에서 회수할 수 있다. 이것을 개발하여 엘메스로 만든 다음, 27화에서 등장하는 가자C와 합체하면 양산형 큐베레이를 만들 수 있다)

사이코 건담MkⅡ + 큐베레이 계열 → 퀸만사

6. ∀건담

∀(턴에이)건담 자체의 위력은 이 건담을 만들기 위해서 개발하는 기체에 비해 많이 떨어지지만 그 과정에서 많은 유니트를 개발할 수 있다. 건담 애니메이션 시리즈 중 가장 최근에 나온 것으로 독특한 모양이 매력인 기체이다.



제건 → 제건 B type → 헤비건(①) + 건담류(①) → F90

(제건은 38화에서 나오는 아군의 기체를 ACE로 만들면 생산할 수 있다. 반드시 경험치를 몰아 주어서 생산할 수 있도록 만들자)

F90→F90Ⅱ→F91→실루엣 건담→실루엣 건담改→네오 건담(②)
건담MkⅤ → 프로토타입 사이코 건담 → 사이코 건담 → 사이코 건담MkⅡ → 사이코 건담MkⅢ(②)

(사이코 건담 시리즈는 20000이 넘는 HP에 막강 위력을 자랑하는 기체이다. 사이코 건담, 사이코 건담MkⅡ는 변형이 가능하나 사이코 건담MkⅢ는 변형할 수 없다)

사이코건담MKⅢ(②) + 네오건담(②) → 샤이닝건담(③)
가자C + 수중형 유니트 → 가플(③)

(가자C는 27화에서 얻을 수 있다. 이것을 수중형 유니트와 합체하면 가플을 얻게 된다)

샤이닝 건담 + 가플 → ∀건담

시츄에이션 공략

제 1화
발단

승리 조건
1. 3턴 이내에 콜로니의 낙하를 방지

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 콜로니의 파괴

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 무사이급 함정의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지의 점령

■미션

죽었다 깨어나도 3턴 이내에 콜로니의 낙하를 방지할 수 없다. 아마 좌절감을 맛보라는 반다이의 깊은 뜻이 있는 것 같은데… 바로 그 턴에 콜로니는 이미 지구에 들어오므로 막을 수가 없다. 게다가 HP 99900을 파괴하면 이벤트 보너스가 발생한다는데, 그냥 얌전히 3턴이 지나면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

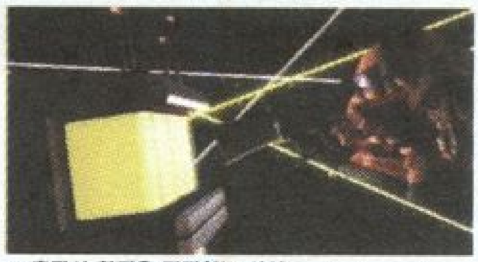


▲ 이것으로 MS를 상대해야 한다


▲ 지구로 낙하하는 콜로니

■보너스 스테이지

이쪽으로 오게 되면 초반에 검은 삼연성이 전함을 파괴하고 퇴각하는 장면을 볼 수 있다. 여기에 힌트가 있는데, 샤아가 아군의 전함을 파괴하면 퀘스트 데모에 들어갈 수 있다. 그리고 샤아는 철수한다. 아군의 장비는 모두 6대의 함정에 각각 4대씩의 세이버 피슈가 탑재되어 있다. 이 중 몇 대의 세이버 피슈는 상대의 전함을 공격하면서 파괴시키고, 그 자리에 자크를 회수하자.


▲ 혼자서 함정을 파괴하는 샤아

■주의해야 할 유니트

게임 시작하자 만나게 되는 ACE기체인 마츠나가 전용 자크Ⅱ(マツナガ專用ザクⅡ). HP가 10000이 넘고 방어력도 우수하기 때문에 여러 대의 종이 비행기가 달라붙어야 죽일 수 있다.



▲ 마츠나가 전용 자크Ⅱ

■WANNA MECHANIC

적의 자크ⅡF형과 자크Ⅰ을 회수할 수 있다. 이것은 앞으로 자크 계열의 발전을 위한 초석이 될 것이다. 스테이지를 클리어하면 가장 먼저 해야 할 일은 GROUP EDIT로 들어가서 전함을 구입하고, 각각의 위치에 알맞은 승무원을 배치하는 일이다. 전함은 퀘스트 데모로 돈이 45000이상이라면 화이트 베이스를 구입하자.

제 2화
건담, 대지에 서다

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 건담의 격파
2. 화이트 베이스의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 진을 격파한 다음 데님과 대결

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침
2. 아군 본거지의 점령

■미션

아므로가 혼자 싸우게 된다. 먼저 2칸 위에 있는 진을 빔 샤벨로 파괴한 다음 데님과 전투를 치르면 스테이지를 클리어하게 되고 이벤트 스테이지로 진행하게 된다.



▲ 먼저 진(ジーン)을 파괴하자


▲ "잘도 진을!!!"

■보너스 스테이지

드디어 플레이어만의 오리지널 부대를 파견할 수 있다. 처음에 보이는 145형 미사일은 파괴 범위가 2×2로 즉, 3칸 이상에서 공격을 가하면 피해를 입지 않고 파괴할 수 있다. 아므로의 건담으로 파괴하는 것이 안전하다. 미사일을 파괴하면 곧 샤아의 부대가 등장한다. 오리지널 부대는 오른쪽 하단에서 나타나는 바브아 전함을 파괴한 다음, 아므로들과 함께 샤아를 공격하자.



▲ 파괴 범위는 2×2

■주의해야 할 유니트

샤아의 자크Ⅱ로, 기체보다는 샤아의 능력이 높기 때문에 아므로 이외의 캐릭터가 덤볐다가는 파괴되기 쉽다. 샤아를 상대할

때에는 아므로만 사용할 것.

■WANNA MECHANIC

특별히 괜찮은 유니트는 등장하지 않는다. 그리고 아므로의 건담을 ACE로 만들 수 있다면 다음 스테이지에서 사용할 수 있지만 필요 경험치가 600이상이기 때문에 불가능하다. 자니를 짐으로 개발하는데 힘을 쏟자. 또한 아군 본거지의 방어력과 HP를 올리기 위해 돈이 되는 데로, 인터 미션의 TECHNICAL에서 TECH LEVEL을 꾸준히 올릴 것.

제 3화 갈마 출격하다

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 갈마를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지의 점령

■미션

이번 스테이지는 본거지가 없기 때문에 인터 미션의 STAGE MAP에서 오리지널 부대의 위치를 선정해 주어야 한다. 모두 2부대를 출격시킬 수 있지만 자금과 캐릭터가 없기 때문에 2부대 운용은 힘들 것이다. 지상 부대 위주로 편성을 하므로, 지상의 왼쪽에 설치하자. 브라이트 함장의 화이트 베이스는 움직일 수 없기 때문에 아므로 등의



▲ 아므로로 갈마를 처리하자

건담팀이 방어를 하고, 오리지널 부대는 게릴라전으로 적의 전력을 낮추어야 한다. 아므로가 화이트 베이스에서 나오면 샤아가 등장한다.

■보너스 스테이지

보너스 스테이지에는 갈마의 도브 편대와 함께 샤아가 등장한다. 샤아는 브라이트의 화이트 베이스를 찾아서 북쪽으로 이동한다. 샤아는 아므로가, 도브 편대는 오리지널 부대가 처리하자.

■주의해야 할 유니트

역시 전 스테이지에 이어 샤아를 주의해야 한다. 25, 25, 23에 그의 샤아 전용 자크Ⅱ는 HP가 10000이 넘는다. 아므로만이 필적할 수 있으므로, 다른 캐릭터는 접근도 하지 말 것.


▲ 요주의 인물 샤아

■WANNA MECHANIC

틴 코트에게 경험치를 몰아 주면 코아 파이터로 개발할 수 있다. 그리고 코아 파이터와 짐을 합성하면 드디어 프로토 타입 건담이 나온다.



▲ 틴 코트를 코아 파이터로…

제 4화 푸른 거성(巨星)

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 세일러의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 코즌을 격파한 다음 세일러가 란바와 대결

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침
2. 아군 본거지의 점령

■미션

이번 스테이지도 아군 본거지가 없기 때문에 인터미션에서 오리지널 부대를 배치해야 한다. 역시 지상에 배치할 것. 스테이지가 시작되면 세일러가 건담을 타고 혼자 고립되어 있는 상황이다. 브라이트의 화이트베이스를 세일러가 있는 중앙 부분으로 옮기고, 아므로 팀을 출격시키자. 이벤트 보너스를 보기 위해서는 먼저 아므로로 자크ⅡJ형에 타고 있는 코즌=그라함을 없앤 다음, 세일러가 그프에 타고 있는 란바=랄과 싸우면 된다. 참고로 세일러는 모함이 없어서 EN를 회복할 수 없다.



▲ 빨리 세일러를 구출하자

■보너스 스테이지

란바랄의 그프는 중앙에 위치하고 있으며, 브라이트의 화이트 베이스를 향해 진격해 온다. 또한 화면 오른쪽에도 삼손과 가톱 전함이 아군 본거지를 향해 진격해 온다. 따라서 란바랄은 건담팀이, 오리지널 부대는 삼손과 가톱을 상대하도록. 2턴 째에 아므로의 건담이 등장한다. 상공에 떠 있는 가우부대는 지상에 내려오자마자 파괴시키자.


◀ 막강한 위력을 자랑하는 아므로 등장

■주의해야 할 유니트

랄바=랄의 그프(グフ)는 보너스 스테이지에서는 초강기 상태가 되어 있기 때문에 반드시 크리티컬 공격이 나온다. 따라서 건캐논이나 건탱크의 장거리 공격으로 랄바=랄의 초강기 상태를 없애는 것이 중요하다.

■WANNA MECHANIC

틴 코트에서 진화한 코아 파이터와 짐을 합체하면 프로토 타입 건담을 생산할 수 있다. 이것을 개발하면 RX-78을 생산할 수 있게 되니 아군의 주력 기종으로 만들자. 건담은 여러 기체로 진화시킬 수 있지만, 이번 작품에서 처음 등장하는 건담 MkⅣ, MkⅤ로 진화할 수도 있다. 특히 이 기체들은 패널까지 갖추고 있어서 막강한 공격력을 자랑한다. 또한 보너스 스테이지에서 앗잠을 회수할 수 있다. α·아질이나 노이에·질을 만들기 위해 반드시 필요한 기체이다.



▲ 프로토 타입 건담

제 5화
둘만의 전쟁

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적 본거지 점령

패배 조건
1. 연방 우주 운송선의 격침
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지부터는 08소대의 스토리이다. 조금 황당한 것은 시로의 볼로 아이나의 고기동형 자크를 상대해야 한다는 것. 시로가 타고 있는 볼은 근접 무기가 없으니 HP가 떨어지면 운송선을 이용하여 회복해야 한다. 첫 번째 패널에 있는 적의 3함대는 아군의 사라미스 2함대와 오리지널 부대로 처리하자. 시로가 아이나를 파괴하면 다른 공간으로 이동하게 된다. 여기에서는 아이나와 함께 폭탄을 터트려서 시로의 위치를 알려야 한다. 2화처럼 폭탄이 터지면 3×3 이내에 있는 모든 유니트는 피해를 입으므로 4칸 이상에서 공격하자.


▲ 이걸로 싸우라니…



▲ 아이나와 함께 폭탄을 파괴하자

■주의해야 할 유니트

주의까지는 아니지만 신경 써야 할 유니트는 아이나의 고기동 시험형 자크, 그리고 치베를 모함으로 하는 자크레로(ザクレロ)이다. 모두 UA가 높기 때문에 크리티컬 공격을 받으면 위험해 질 수도 있다.

■WANNA MECHANIC

자크레로를 포획할 수 있다. 치베의 HP가 20000대이기 때문에 MS로 부수기보다는 아군의 전함을 이용하여 파괴하자. 특히 자크 계열을 개발하기 위해서는 중요한 유니트이기 때문에 놓쳐서는 안된다.



▲ 자크레로는 반드시 포획할 것

제 6화
머리 위의 악마

출격 그룹	2
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 모든 토치카의 파괴(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

이 곳에는 사정 거리 3~5인 토치카가 아군의 진로를 방해한다. 그러나 육전형 건담은 사정거리 6의 180mm 캐논을 장비하고 있으므로 이를 잘 이용하면 쉽게 토치카를 파괴할 수 있다. 그리고 접근용 무기가 없으니 오리지널 부대는 가까이 접근하여 처리하자. 토치카를 모두 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 이동하게 된다.

■보너스 스테이지

화면 좌상, 좌하, 우하 부분에 각각 적 기체가 등장한다. 자크Ⅱ J형과 도브 편대, 그리고 압사라스Ⅱ도 등장한다. 적군을 모두 처리하면 이번 스테이지는 클리어하게 된다.


▲ 다시 등장하는 아이나

■주의해야 할 유니트

미션에서는 크게 주의해야 할 유니트는 없지만 보너스 스테이지에서 등장하는 압사라스Ⅱ는 4500의 공격력을 자랑하는 대형 메가 입자포를 장비하고 있다. 철저하게 접근전으로 승부해야 한다. 빔샤벨은 통하지



▲ 압사라스의 장거리 공격은 주의

않으니 MS로 둘러 싼 다음 발칸포로 처리하자.

■WANNA MECHANIC

압사라스Ⅱ는 본함이 없기 때문에 포획할 수 없다. 따라서 이번 스테이지에서는 건담을 육성하는데 힘을 쏟자. 건담이 ACE가 되면 생산을 할 수 있게 된다. 또는 육전형 시로가 타고 있는 육전형 건담을 ACE로 만들면 생산할 수 있으니, 둘 중 하나를 택해 건담을 키울 수 있도록 하자.

제 7화
최전선

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 본거지의 발견

패배 조건
1. 유리의 가우기 격침
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

이 스테이지의 목적은 특이하게 적을 모두 파괴하는 것이 아니라, 화면 좌측 하단에 위치한 유리의 가우가 적 본거지까지 이동하게 만드는 것이다. 따라서 08소대 팀이나 아군의 오리지널 팀은 다른 적을 파괴하고 유리는 절대 건드리지 말자. 그가 파괴되면 게임은 끝나게 된다. 적의 본거지는 화면 중앙 상단에 위치하고 있다.



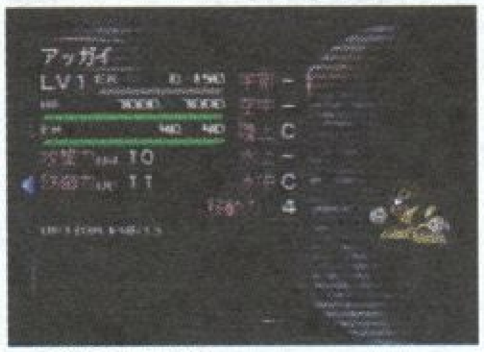
▲ 유리의 가우는 건드리지 말자

■주의해야 할 유니트

조심하지 않으면 큰 낭패를 보는 것이 하늘에 떠 있는 가우이다. 이 전함의 폭탄 공격을 받으면 아군이나 적군이나 모두 큰 피해를 보게 된다. 아군에게 비행 편대가 없는 한 가우가 떠 있는 곳에는 절대 접근하지 말자.

■WANNA MECHANIC

08소대 팀이 있는 호수에서 앗가이 부대가 나타난다. 육전형 건담이나, Ez-8의 캐논으로 적 전함만 노리면 포획할 수 있다. 앗가이는 육상 C, 수중 C로 좋은 능력은 아니지만 수중 유니트를 얻는다는데 만족하자.



▲수중형 유니트 앗가이

제 8화
흔들리는 산

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 연방군의 빅 트레이기 격파
2. 건탱크 부대의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 시로가 노리스를 격파(미겔기의 격파시 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 건탱크 부대의 전멸

■미션

이번 스테이지는 모두 2부대가 출전할 수 있다. 그 중 한 부대를 가우 편대를 막기 위한 공중 부대로 만들자. 구성은 화이트 베이스에 2-3개의 MS를 넣고, 보조 유니트인 도다이YS(ドダイYS)나 도다이改(ドダイ改)를 각각 넣는 것이다. 이러면 하늘을 날 수 없는 MS도 공중에서 전투를 벌일 수 있다. 적의 공중 부대는 가우 2함대에 각각 도브가 배치되어 있다. MS 2~3대로 충분히 막을 수 있을 것이다. 초기 위치에서 시로가 노리스를 캐논으로 공격하고 다음 턴에 노리스의 접근 공격을 반격하면 이벤트가 생긴다. 우선적으로 해야 할 일은 공중에 있는 가우를 파괴하는 것이다. 파괴하지 않고 놔두면 지상에 폭탄을 떨어뜨려 큰 위협을 가하기 때문이다.



▲ 공중 부대 구성은 이렇게

■보너스 스테이지

중앙 분화구에서 압사라스Ⅲ가 등장한다. 강력한 위력의 메가 입자포를 장비하고 있기 때문에 장거리 공격은 금물이다. 미션과 마찬가지로 건탱크가 모두 파괴되면 게임이 끝나니, 오리지널 부대와 08부대로 적의 진격을 차단하자. 그리고 가우는 공중에 있는 오리지널 부대의 MS와 코아·이지 부대로 처리할 것. 가우를 모두 파괴했다면 코아·이지의 위력을 발휘할 수 있다. 대형 스마트 폭탄으로 지상 유니트를 보조하자.



▲ 코아·이지로 폭격을 가할 수 있다

■주의해야 할 유니트

압사라스Ⅲ는 근접 공격이 없기 때문에 접근전으로 처리하면 되지만 문제는 공중에 떠 있는 가우 부대이다. 빨리 가우 부대를 처리해야 아군의 피해를 막을 수 있기 때문이다.



▲ 가우 부대를 얼마나 빨리 처리하는가가 승리의 관건

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서도 눈에 띄는 유니트는 나오지 않는다. 오리지널 부대의 경험치를 쌓아서 개발에 주력하자.

제 9화
쟈브로에 흩어지다

출격 그룹	4
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 화이트 베이스의 격침
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 샤아를 격파

■미션

오리지널 부대는 모두 4부대가 출격할 수 있지만 캐릭터와 자금이 없기 때문에 2부대로 구성하자. 스테이지가 시작되면 지하에 샤아와 아므로들만이 있을 것이다. 그러나 아므로가 샤아를 파괴하면 곧 가우가 나타나 MS를 지상에 떨어뜨리고 사라진다. 샤아를 공격할 때에는 사정거리 6의 건탱크로 공격하고, 아므로는 두 번 연속 샤아의 크로 공격을 맞으면 위험하니 바로 모함으로 들어갈 것. 오리지널 부대는 지하로 가지 말고 아군 본거지 부근에 대기하자.



▲ 아므로로 샤아를 파괴하면 보너스 스테이지로 간다

■보너스 스테이지

여기에 등장하는 가우는 폭탄 공격 대신 MS를 지상에 떨어뜨리고 사라진다. 아군 본거지를 향해 오니 오리지널 부대와 이동할 수 있게 되는 브라이트의 화이트 베이스로 방어하자.

■주의해야 할 유니트

매드 앵글러(マッドアングラー)는 수중용 전함이지만, 사정거리 7의 대공 미사일을 장비하고 있다. 이 매드 앵글러는 정확히 거리가 7이 되는 지점에서 아군의 본거지를 공격해 온다. MS의 경우 대공 미사일을 맞고서 수중용 유니트에 당할 수 있으니 주의하자.



▲ 사정 거리가 7이나 되는 대공 미사일

■WANNA MECHANIC

매드 앵글러에 조크(ゾック), 고그(ゴッグ), 프로버(プローバー)등의 유니트가 탑재되어 있다. 비록 수중용 유니트이긴 하지만 달성율을 위해 확보하자.

제 10화
종지 못한 파괴지령

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. HLV를 5턴간 사수

패배 조건
1. 임무 실패

■미션

초기에는 미데아 2대와 한냉지 전용 짐이 각각 2대씩 배속되어 있다. 5턴간 HLV를 지키는 것이 목적이므로, 미데아와 짐으로 화면 왼쪽과 위에 위치한 하이 고그와 즈고크E를 방어하자. 오리지널 부대는 화면 오른쪽에 위치한 두 대의 하이 고그를 처리하자. 오리지널 부대가 잘 커왔다면 가장 쉬운 스테이지가 될 것이다.



▲ HLV를 사수하라

■주의해야 할 유니트

앤디=스트로스의 하이 고그는 ACE까지 진화된 상태로 수중전용 유니트 치고는 막강한 공격력을 자랑한다. 그가 접근하여 HLV를 공격하면 위험한 상황에 빠지므로 빨리 미데아와 짐으로 방어하자.



▲ 하이 고그를 주의할 것

■WANNA MECHANIC

플레이어가 경험치를 아끼면서 건담을 진화시켰다면 이제 건담 Mk2 이상급의 기체까지 얻었을 것이다. 다음 시대에 등장하는 Z건담을 만들기 위해서는 코아 파이터를 계속 진화시켜야 한다. 코아 파이터를 메가라이더까지 진화시킨 다음 건담Mk2와 합성하면 백식을 얻을 수 있고, 백식이 진화되면 Z건담을 얻게 된다.

제 11화
전율의 블루

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

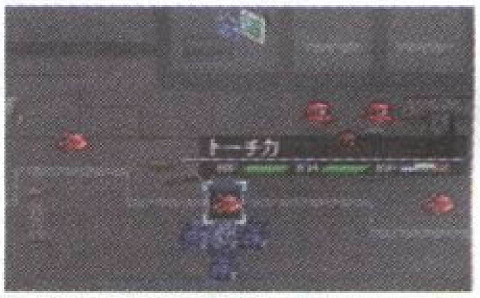
승리 조건
1. 적 본거지의 점령

패배 조건
1. 유우, 필립, 사마나, 모린 부대가 1기라도 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 적군 유니트의 전멸

■미션

상당히 많은 수의 유니트가 밀집되어 있는 스테이지이다. 또한 길목마다 토치카가 있기 때문에 진격에 어려움이 있다. 유우의 짐 커맨드 부대는 미데아에 태워서 오리지널 부대와 합류한 다음 함께 진격 루트를 만들자. 토치카는 사정거리 3~5의 공격밖에 없



▲ 토치카는 접근하여 파괴하자

기 때문에 접근 전으로 쉽게 파괴할 수 있다.

■보너스 스테이지

적을 모두 처리하면 어디에선가 블루 데스티니 1호기가 등장한다. 초강기 상태로 접근 전에서 시스템 기동으로 한방 먹으면 파괴될 수도 있다. 사정 거리 5이상의 무기로 초강기 상태를 낮춘 다음 처리하자.



▲ 폭주하는 블루 데스티니 1호기

■주의해야 할 유니트

유니트보다는 그프의 히트 로드에 주의해야 한다. 공격력은 3500으로 강하지는 않지만, 감전 공격이기 때문에 항상 3500만큼 HP를 없앤다. 모두 3대의 그프가 있으니 10500이하의 유니트는 바로 죽는다. 초강기로 변한 캐릭터를 이용하여 크리티컬 공격으로 접근전 공격인 빔샤벨을 사용하면 일격에 죽일 수 있다.



▲ 3500만큼 없애는 그프의 히트 로드

■WANNA MECHANIC

전함이 나오지 않기 때문에 적을 포획할 수 없다. 아군의 경험치를 쌓는데 주력하자.

제 12화
푸른색을 이어 받는 자

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 아군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 유우가 격파
2. 아군 본거지 점령
3. 5턴 이내에 미사일 기지 파괴의 실패

■미션

지하에는 블루 데스티니 1호기를 탄 유우가, 지상에는 짐이 대기하고 있다. 먼저 블루 데스티니로 지하에 있는 미사일 기지를 모두 파괴해야 하는데, 유우를 초강기 상태로 만들어서 공격력을 올릴 필요가 있다. 흉부 미사일보다는 머신건이나 시스템 기동을 이용하자. 지상의 대부대는 오리지널 부대가 바다에 있는 즈고크 부대를 처리한 다음, 짐 부대와 함께 위로 전진하자. 5턴 이내에 미사일 기지를 모두 파괴하면 대형 미사일이 등장한다. 첫 공격은 근접 공격인 시스템 기동으로 공격한 다음, 원거리 공격을 가하자. 미사일이 파괴되면 주위에 피해를 주기 때문이다.



▲ 유우 혼자서 처리해야 한다

■주의해야 할 유니트

역시 그프의 히트 로드를 주의해야 한다. 한 마리씩 유인하여 처리하자.



▲ 집중 공격을 당하면 파괴된다

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지의 그프는 모함이 있어서, 그것을 파괴하면 회수할 수 있다. 그프는 육상A의 유니트로 지상에서는 상당한 기동력과 공격력을 자랑한다.

제 13화
심판하는 자

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 본거지 점령

패배 조건
1. 유우가 격파
2. HLV가 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 적군 유니트의 전멸

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

아군의 HLV가 중앙에 있고, HLV 안에는 유우가 있다. 이제 오리지널 부대가 어느 정도 성장했으니 유우는 꺼내지 말고 오리지널 부대로만 적을 상대하자. 특별히 주의해야 할 적은 없지만 사방에서 공격해 오니 HLV가 공격을 받지 않도록 주의하자. 지상에서 전투를 벌인 다음 우주로 나가게 되니, 지상 및 우주에서도 사용할 수 있는 유니트로 구성하자. 적군 본거지를 점령하기보다는, 유니트를 모두 파괴하는 것이 쉽고 또한 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있어 많은 경험치를 얻을 수 있다.



▲ HLV를 방어하자

■보너스 스테이지

미션과는 다르게 우주에서 활동하게 된다. 만약 지상전용 유니트가 있다면 사용할 수 없으니 주의할 것. HLV는 빨리 오리지널 부대에 합류하여 같이 싸우도록 한다. HLV는 공격력도 없고 이동력도 낮기 때문



▲ 아무런 무기도 없는 HLV

에 공격을 받으면 쉽게 파괴될 수 있다. 주의할 점은 중앙에 위치한 콜로니를 점령한 다음 턴을 끝내면 4대로 구성된 자크 편대가 갑자기 등장한다.

■주의해야 할 유니트

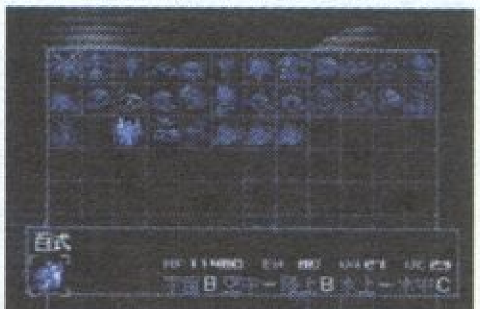
우주로 나오면 님버스=슈타젠의 블루 데스티니 2호기가 적기로 등장한다. ACE기체로 HP가 무려 15000이 넘는다. 유우 혼자서 상대하지 말고 오리지널 부대와 함께 처리하자.



▲ 블루 데스티니 2호기

■WANNA MECHANIC

적의 치베(チベ)함에 자크ⅡF형 5기가 탑재되어 있다. 아직 자크를 얻지 못한 사람은 여기에서 회수하도록. 물론 블루 데스티니 2호기를 파괴하기 전에 치베를 파괴하고 회수해야 한다. 그리고 꾸준히 코아 파이터를 개발하여 메가 라이더까지 만들었다면, 이번 스테이지에서 백식을 만들 수 있다.



▲ 백식을 개발하면 Z건담을 만들 수 있다

제 14화
솔로몬 공략전

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적군 본거지 점령

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

적의 수가 상당히 많은 스테이지다. 그만큼 클리어하는데 시간도 오래 걸리고, 적의 반격도 만만치 않다. 먼저 2번째 패널에 모든 유니트를 전함에서 빼내고, 그 위치를 확인한 다음 오리지널 부대도 본거지에서 발진시킨다. 초기에는 많은 수의 적이 공격해오니 전함을 우선 공격하여 적의 위력을 낮추는 방법이 좋다. 전함은 파브릭(パブリク)으로 공격할 것. 3대 정도면 파괴시킬 수 있다. 이번 스테이지에는 퀘스트 무비가 있는데, 이것을 보는 방법은 슬레거의 코아 부스터가 근처에 있고, 아므로의 건담과 도즐의 빅잠이 싸우면 된다.



▲ 많은 수가 몰려오므로 피해를 감수해야 한다



▲ 빅잠은 빔사벨에 의해 두 조각이 난다

■주의해야 할 유니트

도즐의 빅잠은 공격력 34, 방어력 33의 막강한 위력을 자랑하며, 도즐의 능력치도 높지만 근접 무기가 없다는 것이 약점이다. 그러나 아므로와 슬레거(スレッガ)를 이용한 퀘스트 무비를 이용하면 쉽게 처리할 수 있다. 가토 전용 게르그그(ケルググ)와 비그로(ビグロ)도 무시 못할 공격력을 자랑하니 오리지널 부대로 상대하자.



▲ 막강한 위력을 자랑하는 빅잠

■WANNA MECHANIC

스테이지 5에서 얻었던 자크레로를 드디어 사용할 수 있다. 이번 스테이지에서 반드시 ACE로 키우자. 또한 고기동형 자크 및 릭돔, 그리고 자크 마인레이어를 포획할 수 있으니, 종류별로 1~2대만 남기고 팔면 든든한 자금줄이 될 것이다. 릭돔과 고기동형 자크Ⅱ를 합체시키면 우주용 고기동 시험형 자크를 얻을 수 있다. 이 기체는 지온그를 만들기 위한 기체이므로 반드시 만들어 둘 것.



▲ 적을 회수하여 돈으로 바꾸자

제 15화
포켓 속의 전쟁

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 크리스의 격파
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 크리스가 미샤를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 사이드 6상에서 핵 미사일이 폭발
2. 크리스의 격파
3. 아군 본거지 점령

■미션

첫 번째 맵의 우측 상단에는 트로이 호스 부대가 고립되어 있다. 거의 전멸되는 것은 시간 문제이기 때문에 시간을 끌면서 오리지널 부대가 오기를 기다리자. 네 번째 맵은 시가지로 크리스가 건담NT1-FA를 타고 있다. 이벤트 보너스 스테이지로 가기 위해서는 크리스의 건담NT1으로 켐프퍼(ケンプファー)를 타고 있는 미하일=카민스키를 파괴시키면 된다. 아군의 오리지널 부대와 함께 싸우기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 그리고 나머지 적을 모두 처리하면 보너스 스테이지로 넘어간다.



▲ 거의 가망 없는 트로이 호스 부대


▲ 크리스가 켄프퍼와 전투에 들어가면 이벤트 무비가 나온다

■보너스 스테이지

첫 번째 스테이지에는 화면 왼쪽에 핵탄두와 함께 3함대가 등장한다. 먼저 핵탄두를 사이드 6에 도달하기 전에 파괴시켜야 한다. 건담 Mk4나 Mk5 등의 인콤 기체가 있다면 좀 수월하게 진행할 수 있다. 핵폭탄은 터질 때 3×3 안에 있는 모든 기체에게 데미지를 준다. 4번째 스테이지에 있는 크리스는 HP10의 자크형 더미에 바니(バーナード=ワイズマン)가 숨어(?) 있다.


▲ 핵이 사이드 6에 도달하면 게임 오버


▲ 더미 사이에 바니가 숨어 있다. 이것이 진짜 바니

■주의해야 할 유니트

역시 켄프퍼를 주의해야 한다. 오리지널 부대와 함께 싸운다고 해도 공격력이 매우 뛰어나기 때문에 크리티컬 공격을 당하면 단번에 죽는다.

■WANNA MECHANIC

적 전함 그라프·체페린(グラーフ·ツェペリン)에는 게르구구J와 릭돔Ⅱ가 탑재되어 있다. 반드시 회수하고, 우주용 고기동 시험형 자크와 프로토 Z건담에 경험치를 몰아 주자.

제 16화
빛나는 우주

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

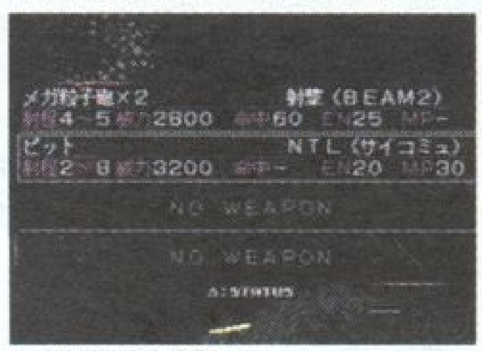
스테이지가 시작되면 두 번째 지역에 있던 적의 무사이함과 치베함이 세 번째 아군 본거지로 이동하게 된다. 그 수가 많기 때문에 주의가 필요하다. 함정 하나씩 파괴하고 싶다면, 함정이 이동하게 될 똑같은 위치에 유니트를 배치하자. 그러면 함정은 다른 지역으로 이동할 수 없게 된다. 오리지널 부대는 이 방법을 이용하여 안전하게 함정과 유니트를 처리하자.



▲ 함대 하나씩 처리하자

■주의해야 할 유니트

라라의 엘메스와 샤아의 게르구구를 주의해야 한다. 엘메스는 사정 거리가 8이나 되는 비트를 주 무기로 삼는다. 그러나 근접 무기가 없으니 접근전으로 처리하자. 샤아 전용 게르구구 자체는 위력이 높지 않지만, 샤아의 능력치가 높기 때문에 공격 성공률이 매우 떨어진다. 샤아는 아므로가 처리할 것.



▲ 사정 거리 8의 엘메스

■WANNA MECHANIC

키리시아=자비(キリシア=ザビ)가 타고 있는 그와진에는 브라우 브로가 탑재되어 있다. 사정 거리 7의 인콤을 갖고 있는 기체로 뉴 타입이 사용할 수 있다. 경험치를 쌓으면 엘메스로 개발할 수 있다.


▲ 회수되고 있는 브라우 브로

제 17화
우주요새 아·바오아·쿠

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

이번 스테이지는 모두 3함대가 출격할 수 있다. 아군의 본거지가 없으므로 STAGE MAP에서 함정의 배치를 해놓자. 1년 전쟁의 마지막 장으로 상당히 많은 전력이 모여 있다. 서둘러서 공격한다면 큰 피해를 입으므로, 함정 한 대씩 유인하여 오리지널 부대의 경험치를 쌓는데 주력하자. 샤아는 아므로의 이벤트 무비로 처리할 것.



▲ 한 대씩 유인하여 공격하자



▲ 아므로와 샤아의 이벤트 무비

■주의해야 할 유니트

샤아의 지온그는 사정 거리 7의 무기를 갖고 있으며, 파일럿의 능력도 높아서 파괴하기 어렵다. 아므로로 공격하면 이벤트 무비가 생기며 지온그는 파괴되고, 머리 부분만 기지내로 도망간다. 그리고 아므로는 모함이 없는 상태로 바뀌게 된다.



▲ 지온그는 근접 무기가 없다

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서는 자크 프리퍼(ザクフリッパー), 고기동형 게르구구, 비그로(ビグロ) 등을 포획할 수 있다. 특히 비그로는 매우 강력한 유니트로 자크레로를 개발하여 만들 수도 있으나, 이번 스테이지에서는 간단하게 포획할 수 있다.

제 18화
건담 강탈

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 아군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 1호기의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 코우가 가토와 대결

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 1호기의 격파
2. 아군 본거지 점령

■미션

이벤트 보너스로 가는 조건은 간단하지만, 가토의 GP-2와 코우의 GP-1은 이동력이 같기 때문에 공격을 가하기는 어렵다. 가토는 화면 왼쪽 아래로 도망을 치므로 오리지널 부대로 퇴로를 막아야 한다. 비행 유니트가 있다면 쉽게 길목을 차단할 수 있다.



▲ 코우와 가토의 한판!

■보너스 스테이지

초기에는 콤사이(コムサイ) 한 대만 중앙에 위치하고 있다. 이것을 파괴하면 돔·트로펜과 자멜이 등장하고, 그 후 유콘U99가 화면 왼쪽에 위치한 수중에서 나타난다. 간단한 스테이지 중 하나.

■주의해야 할 유니트

자멜(ザメル)은 사정 거리가 7이나 되는 680mm캐논을 장비하고 있다. 위력은 5000으로 매우 강하며 크리티컬로 맞으면 위험하다. 자멜은 근접 무기가 없으니 접근전으로 처리하자.



▲ 680mm캐논을 발사하는 자멜

■WANNA MECHANIC

회수할 수 있는 유니트는 없으므로 오리지널 부대의 육성에 힘쓰자. 건담Mk5를 계속 개발하면 사이코 건담으로 개발할 수 있다. 그리고 건담NT1-FA는 Z건담과 합체하면 프로토 타입 ZZ건담을 만들 수 있으므로 G-3건담을 통해 만들어둘 것.

제 19화
열사의 공방전

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트 전멸
2. 오빌(オービル)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 적군 유니트의 전멸

보너스 스테이지의 승리 조건
1. HLV를 5턴 이내에 파괴

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 유니트 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

가장 중요한 임무는 오빌이 타고 있는 코아 파이터를 지키는 것이다. 이것이 터지면 게임이 끝나므로, 첫 턴에 코우 팀은 자크를 한 대 이상 파괴시켜야 한다. 오리지널 부대는 북쪽에서 남하하는 적 부대를 처리하자.



▲ 바보 같은 녀석

■보너스 스테이지

화면 위쪽에 위치한 가토의 HLV를 5턴 이내에 파괴하는 것이 임무인 스테이지다. 코우팀의 알비온도 함께 HLV로 향해야 하는데 문제가 되는 것은 아군 본거지이다. 최소한 가더 레벨이 5이상은 되어야 안심하고 맡길 수 있을 것이다.



▲ 회피력이 높은 가토의 HLV

■주의해야 할 유니트

미션은 쉽게 클리어 할 수 있지만 보너스 스테이지에 나오는 돔·트로펜은 모두 ACE기체로 HP가 10000이 넘는다. 사정

거리 3의 슈츠름 파우스트는 공격력이 5000이나 되나 명중률이 낮으니 3칸 떨어진 곳에서 빔 라이플 등으로 공격하자. 이 기체는 코우의 GP-1이 ACE가 되는데 큰 역할을 한다. 경험치를 200이나 주기 때문이다.

■WANNA MECHANIC

뭐니뭐니해도 보너스 스테이지에서 코우의 GP-1을 ACE로 만들어서 생산을 할 수 있게 만들어야 한다. 특히 돔·트로팬은 경험치를 많이 준다.



▲ GP-1을 ACE로 만들자

제 20화
책략의 주역(宙域)

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 코우의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 버닝이 시마를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 알비온의 격침
2. 아군 본거지 점령

■미션

첫 번째 맵에 코우와 버닝이 떨어져 있다. 문제는 하단에 위치한 게르구구 부대로 코우를 집중적으로 노린다. 코우의 GP-1을 후퇴시키면서 알비온으로 코우를 돕고, 아군의 오리지널 부대는 두 번째 맵에 있는 무사이함을 처리하자. 코우가 위험해지면 맵 변환을 이용하여 시마의 공격을 피할 수 있다. 단 두 번째 맵에 있는 적이 없어야 한다. 시마를 격파할 때 버닝으로 처리하면 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있다.



▲ 알비온으로 코우를 돕자

■보너스 스테이지

오리지널 부대를 두 함대로 나누어서 첫 번째 함대는 알비온을 도우러 화면 북서쪽으로 향하게 하고, 나머지 부대는 본진을 향해 다가오는 적군을 상대하자. 알비온은 움직일 수 없으니, 코우의 GP01-Fb로 시간을 끌면서 오리지널 부대가 도착하기를 기다리자. 케리의 발·바로만 조심하면 쉽게 클리어할 수 있다.



▲ 발·바로의 공격은 주의!

■주의해야 할 유니트

시마 전용 게르구구M은 다른 게르구구M과 달리 사정 거리 5의 빔 라이플을 장비하고 있다. 하지만 본함이 없어서 회복을 할 수 없으니 버닝으로 빨리 처리할 것. 보너스 스테이지에서는 케리=레즈너(ケリィ=レズナー)의 발·바로를 주의해야 한다. 그건 통상 공격보다는 프라스마 리더라는 맵 공격이 무섭기 때문이다.



▲ 그녀의 얼굴 표정을 보라

■WANNA MECHANIC

미션에서 게르구구M을 포획할 수 있다. 그러나 오리지널 부대에는 더 강한 유니트가 많을 것이므로 자금 확보가 아니라면 1-2대 정도만 포획하자.

제 21화
솔로몬의 악몽

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 버밍검(バーミンガム)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 버닝이 시마를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지의 이벤트 보너스 조건도 지난 스테이지와 똑같이 버닝이 시마를 격파하면 된다. 화면 왼쪽에 위치한 버밍검함은 재빨리 그 자리를 이탈하여 공격을 받지 않도록 주의하자. 코우 부대는 일단 두 번째 화면으로 이동하여 오리지널 부대와 함께 적을 공격하자.



▲ 버밍검함은 도망만 다니자


▲ 버닝과 시마의 대결

■보너스 스테이지

본거지에서 오리지널 부대를 방출한 다음, 함정을 적군의 무사이 함이 있는 위치까지 이동시킨다. HP가 3500인 사라미스 함 2대는 모두 첫 번째 맵으로 이동시키고, 오

리지널 부대는 무사이 함 3척을 처리하자. 코우의 GP01-Fb와 짐캐논은 본함이 없는 상태이기 때문에 회복을 할 수 없다. 코우의 안전과 오리지널 부대의 경험치를 위해 코우 부대는 일단 철수하여 오리지널 부대가 있는 두 번째 맵으로 옮긴다. 가토는 장애물이 없는 한 화면 왼쪽으로 이동하므로 가장 나중에 처리하자.


▲ 핵을 사용하는 가토

■주의해야 할 유니트

적은 대부분 게르구구M 부대로 편성되어 있으므로 특별히 주의해야 할 유니트는 없다. 다만 시마의 공격력은 뛰어나므로 버닝으로 빨리 처리하자. 보너스 스테이지에서는 가토의 GP02A가 등장하지만 에너지 부족으로 핵을 사용하지 못한다. 초강기 상태이니 원거리 공격으로 기력을 낮춘 다음, 근접 공격으로 승부하자.

■WANNA MECHANIC

첫 번째 맵에 있던 무사이 함에서 드라체(ドラッツェ)를 포획할 수 있다. 포획을 한다고 해도 위력은 거의 없기 때문에 큰 기대는 하지 말것.

제 22화 빠져나가는 태풍

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 콜로니를 8턴 이내에 파괴

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령
4. 녹색군이 콜로니를 파괴

■미션

상당히 까다로운 스테이지이다. 콜로니를 파괴하는 것은 둘째치고, 녹색군이 파괴해서도 안되기 때문이다. 즉, 아군이 파괴해야 게임 오버를 면할 수 있다. 이 스테이지에서 최우선으로 배치해야하는 유니트는 바로 패널 기체이다. 사정 거리가 긴 무기로 적의 중심부에 들어가지 않으면서, 콜로니를 공격할 수 있기 때문이다. 최소 3턴 째에 파괴해야 녹색군이 부수는 것을 면할 수 있다. 오리지널 부대는 두 부대가 출전할 수 있으며, 그 중 한 부대는 두 번째 맵으로, 나머지 부대는 첫 번째 맵에서 아군 본거지를 향해 오는 녹색군을 상대하자.



▲ 이 녀석을 8턴 이내에 부셔야 한다

■주의해야 할 유니트

GP-2로 속썩이던 가토가 이번에는 노이에·질을 타고 코우의 GP03-D 덴드로비움을 괴롭힌다. 가토는 철저하게 코우만 공격하므로 오리지널 부대의 도움이 있을 때까지는 잘 도망 다녀야 한다.

■WANNA MECHANIC

Z건담을 이용하여 리가지 커스텀까지 개발했다면 이제 ν건담을 만들 수 있다. 리가지 커스텀과 건담Mk4나 Mk5를 합체하면 양산형 ν건담이 나오며, 이를 개발하면 하이 ν건담까지 만들 수 있다.



▲ 드디어 ν건담을 생산할 수 있다

제 23화 검은 건담

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 게스트 유니트의 콜로니 탈출

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 호우센카(ホウセンカ)가 지구로 낙하

패배 조건
1. 호우센카의 격추
2. 아군 본거지 점령

■미션

인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 화면 오른쪽 위로 배치한 다음, 샤아와 카뮤를 북쪽으로 이동시키자. 오리지널 부대는 북쪽에 있는 적 부대의 HP를 없애면서, 샤아의 릭디어스로 파괴하자. 샤아의 릭디어스는 본함이 없지만 매 턴마다 에너지를 회복하기 때문에 쉽게 경험치를 쌓을 수 있다. 4명의 게스트 유니트가 적을 모두 파괴하지 않고, 화면 왼쪽 위에 위치한 콜로니 구멍으로 나가면 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 오리지널 부대는 보조만 할 것

■보너스 스테이지

보너스 스테이지를 클리어하기 위해서는 호우센카를 지구까지 옮기거나 적을 전멸시켜야 한다. 그러나 방어력이 약한 호우센카를 이동시키는 것은 위험하므로, 적을 전멸시키는데 주력하자. 오리지널 부대는 지구에 있는 토치카를 파괴하고 아가마를 도우러 움직이자. 토치카는 빔 샤벨 한방에 터지



▲ 과감하게 움직일 필요가 있다

므로 겁먹을 필요는 없다. 첫 번째 맵에서 움직이는 알렉산드리아함이 두 번째 맵으로 오지 못하도록 아가마의 유니트로 막아 놓으면 오리지널 부대가 오는 동안의 시간을 벌 수 있다.

■주의해야 할 유니트

라이라가 타고 있는 갈발디β의 움직임에 주의해야 한다. 비록 약한 기체이지만 그녀의 부대가 호우센카를 공격하면 게임이 끝날 수 있으므로, 호우센카는 후방에 놔둘 것.

■WANNA MECHANIC

콜로니에서 샤아의 릭디어스를 ACE로 만들 수 있다. 오리지널 부대는 샤아가 적기를 파괴할 수 있도록 보조하는 역할만 하자.

제 24화 자브로의 바람

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 카뮤, 크와트로, 로베르토, 아포리의 강하 부대가 1기라고 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 강하 부대가 지구에 강하

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 레코아와 카이를 카뮤로 구출하고 15턴 이내에 탑승

패배 조건
1. 카뮤, 크와트로, 로베르토, 아포리의 강하 부대가 1대라도 격파
2. 아군 본거지 점령

■미션

아군의 오리지널 부대는 화면 오른쪽에, 강하 부대(카뮤, 크와트로, 로베르토, 아포리)와 아가마는 왼쪽에 위치하고 있다. 즉각 오리지널 부대를 왼쪽으로 이동하여 시로코의 멧사라를 파괴하고, 위에서 내려오는 하리오(ハリオ), 사라미스급 2함대 등 총 3함대를 파괴하자. 그러면 강하 부대가 지구로 진격할 수 있는 루트가 만들어진다. 이들 강하 부대는 화면 좌상으로 이동하여 지구로 향하자. 그리고 오리지널 부대는 오른쪽에서 이동해 오는 마라사이 2대와 알렉산드리아를 상대하면 된다. 적기가 모두 파괴되기 전에 강하 부대가 모두 지구로 내려가면 이벤트 보너스가 발생한다.



▲ 4 유니트가 지구로 돌입하면 클리어

■보너스 스테이지

중앙에 강하 부대가 있고, 레코아와 카이를 구하기 위해서는 짐Ⅱ로 막은 지하 입구로 들어가야 한다. 문제는 강하 부대가 본함에서 매우 멀리 떨어져 있기 때문에 공격율 및 회피율이 낮고, 숲이라 이동하기에 어렵다는 점이다. 오리지널 부대는 아군 본거지를 공격해 오는 적 부대를 처리하자. 레코아가 있는 위치는 스테이지 시작 전에 레코아와 카이의 대화가 나오는 건물이다. 그 건물로 카뮤의 건담MkⅡ를 옮기자. 마지막으로 해야 할 일은 강하 부대 전원을 아우도무라(アウドムラ)로 옮겨 태워야 한다. 특히 샤아의 백식과 릭디아스는 숲에서 움직임이 둔하므로 첫 턴부터 아우도무라를 향해 부지런히 이동해야 할 것이다. 무사히 아우도무라에 도착해도 문제가 다시 발생한다. 그 다음 턴에 2대의 적기체가 등장하기 때문이다. 최소한 3턴의 여유를 갖고 아우도무라에 탑승하자.



▲ 바로 이 위치에 레코아가 있다

■주의해야 할 유니트

시로코의 멧사라로 변형 유니트이다. 기체 자체는 능력이 낮지만 시로코는 사격 23, 격투 23, 회피 33으로 매우 우수하여 파괴하기 힘들다. 게다가 이동력도 높으나 근접 공격을 할 수 없으니(MS로 변형하기 전까지는) 전후좌우로 둘러 싼 다음, 공격하자.



▲ 시로코의 멧사라

■WANNA MECHANIC

Z건담의 개발이 늦어져서 백식을 얻지 못했다면 크와트로의 백식을 ACE로 올리는 것도 좋다. 단, 백식이 파괴되면 게임은 끝나며, 크와트로는 모함이 없기 때문에 기체를 회복할 수도 없다. 실력이 있다면 시도해 보자. 또한 알렉산드리아에는 갈발디β가 탑재되어 있다. 반드시 회수하자.

제 25화 하얀 어둠을 헤치고

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 가스의 격파
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 가스가 로자미아를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. HLV를 6턴까지 사수

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 맵은 특이하게 수중에 아군 본거지가 있으므로, 만약 화이트 베이스나 알비온 같은 만능형 전함만 보유하고 있다면 반드시 인터 미션에서 위치를 지정해 주어야 낭패를 모면할 수 있다. 적의 수중 병력이 대단히 많기 때문에 초기에 클리어해야 한다. 쉽게 스테이지를 넘기는 방법은 로자미아의 갸프랑을 가츠가 파괴시키는 것이다. 그러면 적은 모두 퇴각하고 보너스 스테이지로 넘어가게 된다.



▲ 가츠로 로자미아를 파괴하라

■보너스 스테이지

아군의 HLV를 6턴간 보호하면 클리어할 수 있지만, 적들은 아군을 무시한 채 HLV만 공격해 온다. 따라서 카뮤, 아므로와 오리지널 부대로 신속하게 처리하자. 시간을 끌다가는 게임 오버가 되기 쉽다. 초기에 배치된 적 유니트를 모두 처리하면 다음 턴에서 적의 응원 부대가 왼쪽 위에서 등장한다.



▲ HLV를 6턴간 보호하면 스테이지 클리어

■주의해야 할 유니트

브란의 앗시마(アッシマー)는 운동성이 뛰어난 기체로 이동 성능과 회피 성능이 우수하다. 다만 근접 무기가 없으므로 공중 공격을 가능하게 만들어 주는 SFS에 탑승하면 빔사벨로 공할 수 있다. 아므로나 오리지널 부대의 에이스급 캐릭터로 처리하자.



▲ 무기는 빔라이플 밖에 없다

■WANNA MECHANIC

경험치나 상대의 기체를 확보하기에는 상황이 급박하게 돌아간다. 스테이지를 클리어하는데 주력할 것.

제 26화
홍콩 시티

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

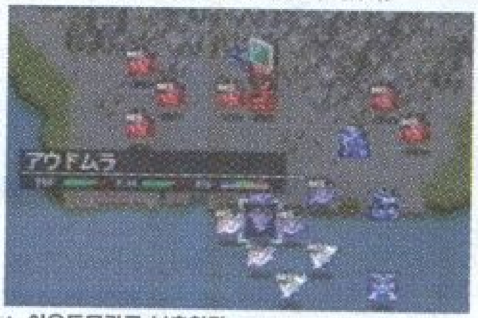
이벤트 보너스 발생 조건
1. 카뮤가 포우를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 모터 보트의 격침
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지도 지형에 많은 장애가 있는 지역이다. 따라서 오리지널 부대의 중요 MS는 SFS를 탈 수 있도록 구성하자. 인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 배치해야 하는데, 오른쪽 하단에 배치하는 것이 안정감이 있어 보인다. 적은 SFS에 탄 하이 자크와 포우의 사이코 건담으로 구성되어 있다. 카뮤가 포우를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 넘어가며, 오리지널 부대는 하이 자크를 처리하는데 열중하자. 하야토의 아우도무라는 카뮤와 아므로로 충분히 방어할 수 있다.



▲ 아우도무라를 보호하라

■보너스 스테이지

아므로가 타고 있는 모터보트를 보호해야 하는 것이 이번 스테이지의 임무다. 아군 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음



▲ 이번에는 모터보트를

아므로가 있는 해변까지 이동시킨 다음 적의 전함을 파괴하자. 2턴 째에 포우의 사이코 건담이 다시 등장한다. 수중에 있는 자크마리너 부대는 지상으로 올라오기를 기다려 파괴하자.

■주의해야 할 유니트

포우의 사이코 건담은 공격력 38, 방어력 34, HP20000에 2~7의 사정 거리를 갖는 확산 메가 입자포가 무기이다. 아군의 네모(ネモ)는 한방에 맞으면 죽을 수 있는 위력이다. 철저하게 접근전으로 승부하자.



▲ 강력한 위력을 자랑하는 사이코 건담

■WANNA MECHANIC

포획할 수 있는 유니트는 하나도 없다. Z건담과 건담NT1-FA를 개발하여 만든 프로토 타입 ZZ건담을 계속 개발하면 이번 작품에서 처음으로 등장하는 S건담을 만들 수 있다. 클리어하는데 가혹한 시나리오이므로 경험치 보다는 살아남는데 주력하자.

제 27화
시로코의 눈

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 카뮤가 제리드를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

오리지널 부대는 두 부대가 출격할 수 있

다. 인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 각각 첫 번째, 세 번째 맵에 위치시킨 다음 출격한다. 카뮤 팀은 두 번째 맵에 있으므로 전력을 집중시키기 위해 오리지널 부대를 모두 이쪽으로 옮기자. 카뮤로 제리드를 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다. 퀘스트 무비는 마우아의 갸브스레이가 근처에 있고 카뮤와 제리드가 전투를 벌이면 볼 수 있다


▲ 대신해서 터지는 마우아

■보너스 스테이지

카뮤가 제리드를 파괴하면 시로코와 하만이 아군 본거지를 둘러싸고 공격해 온다. 오리지널 부대는 아가마와 합류하여 전력을 집중시키고 적의 공격에 대비하자. 함브라비의 야잔이 레코아 론드가 탄 메타스를 공격하면, 메타스는 터지고 야잔은 퇴각한다.



▲ 엄청나게 몰려온다

■주의해야 할 유니트

시로코가 타고 나오는 전함 도고스·기어(ドゴス·ギア)는 사정거리 6의 대형 메가 입자포를 장비하고 있다. 명중률은 낮은데 시로코의 능력이 뛰어나기 때문에 MS급은 한방에 터진다.

■WANNA MECHANIC

Z건담을 개발하면서 메타스를 만들지 않았다면 화의 메타스를 ACE로 만들자. 또한 보너스 스테이지에서는 가자C(ガザC)를 포획할 수 있다. 아크시스 계열의 MS를 만들기 위해서는 반드시 필요한 유니트로 하만의 모함을 먼저 파괴하자.



▲ 가자C는 반드시 포획하자

제 28화
영원한 포우

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 10턴 이내에 적 유니트 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 임무 실패

이벤트 보너스 발생 조건
1. 카뮤가 제리드를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 에레카(エレカ)가 의사당에 도착

패배 조건
1. 에레카의 파괴
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지에서 적은 대부분이 SFS에 타고 등장하기 때문에 기동성이 뛰어나다. 오리지널 부대도 중요 기체에게는 SFS를 함께 편성시키자. 이렇게 하지 않으면 적 유니트를 라이플이나 판넬로만 죽여야만 하는데, 빔 샤벨에 비해 공격 성공률이 낮아지므로 그만큼 피해도 크게 발생할 수 있다. 제리드와 카뮤, 포우가 5칸 이내에 있고, 카뮤가 포우의 공격을 받으면 퀘스트 무비가 발생한다.


▲ 적은 모두 SFS를 타고 등장한다


▲ 바이아란의 공격을 맞고 부서지는 사이코 건담

■보너스 스테이지

보너스 스테이지의 임무는 크와트로가 타고 있는 에레카를 화면 북동쪽에 위치한 의사당까지 옮기는 것이다. 아므로와 카뮤, 아우도무라가 공중에 있는 적 병력을 막고, 오리지널 부대는 의사당 부근에 있는 앗시마 부대를 처리하자.

■주의해야 할 유니트

제리드의 바이아란은 공중형 MS로 다른 기체와는 다르게 SFS 필요 없이 항상 공중에 떠 있다. ACE기체이니 만큼 빔 샤벨에 의한 공격력이 매우 우수하기 때문에 네모 같은 기체로 공격하면 위험하다. 제리드는 철저하게 아므로, 크와트로, 카뮤로 상대하자.



▲ 바이아란은 2~3의 공격 능력이 없다

■WANNA MECHANIC

포획할 수 있는 유니트는 하이 자크뿐이다. 이번 28화에서는 오리지널 부대의 경험치를 쌓는데 주력하자.

제 29화
우주를 달린다

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적 본거지 점령

패배 조건
1. 그와단의 격파
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 그와단의 HP 50%이하의 콜로니 레이저를 공격

보너스 스테이지의 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 콜로니 레이저의 파괴
2. 아군 본거지 점령

■미션

스테이지가 시작되면 티탄즈의 콜로니 레이저에 의해 본거지가 쑥대밭이 된다. 가더가 없는 상태이니 오리지널 부대로 가더의 역할을 해야 한다. 하만의 그와단이 파괴되면 게임은 끝나므로 적의 공격이 닿지 않는 곳으로 옮겨 놓자. 콜로니의 HP가 40000이하가 되었을 때 하만의 그와단으로 공격하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.


▲ 본진 방어는 이렇게 하자

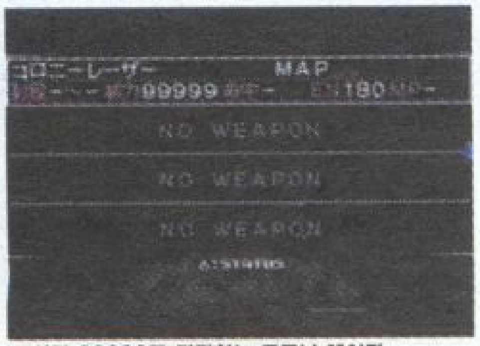
■보너스 스테이지

첫 번째 맵에는 하만 부대가, 두 번째 맵에는 티탄즈가 공격해 온다. 주의할 것은 미션에서 획득한 콜로니 레이저를 지켜야 한다는 점이다. 적의 수가 매우 많기 때문에 소모전이 되기 쉬우므로, 함대 내에 있는 모든 유니트를 꺼내어 콜로니를 지키자.



▲ 시로코는 하만만을 공격한다

■주의해야 할 유니트



▲ 위력 99999를 자랑하는 콜로니 레이저

두말할 것도 없이 콜로니 레이저를 조심해야 한다. HP는 80000에 위력은 99999로, 한마디로 레이저가 지나간 자리는 재가 되어 버린다는 뜻이다. 보너스 스테이지에서는 로자미아의 사이코 건담MkⅡ를 주의하자. 사정 거리가 8이나 되는 리플렉터를 장비하고 있다.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서는 제리드가 모함을 타고 등장하기 때문에 그의 바이아란을 포획할 수 있다. 더불어 그 전함에는 바잠도 함께 타고 있으므로 함께 포획하자.

제 30화 페즌의 반란

출격 그룹	2
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건

1. 루츠(ルーツ)가 SOL을 파괴

보너스 스테이지의 승리 조건

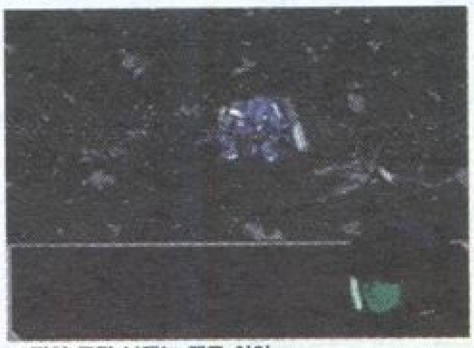
1. 10턴 이내에 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 임무 실패
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

이제 Z건담의 스토리는 끝나고 건담 센티넬의 시대로 들어오게 된다. 적은 두 번째 맵과 세 번째 맵에 상당수 배치되어 있다. 특별히 턴 제한은 없으므로 오리지널 부대와 함께 천천히 파괴하면서 진행하자. S건담에 타고 있는 루츠가 세 번째 맵 중앙에 위치한 SOL을 파괴하면 이벤트 보너스가 생긴다.


▲ 적의 주력 부대는 제크 아인

■보너스 스테이지

10턴 이내에 적을 모두 파괴해야 하는 스테이지다. 그러나 맵이 모두 4개로 구성되어 있어서, 맵 이동을 하는 데에만 3턴이 소모된다. 적 함대는 사방으로 퍼져서 도망을 다니므로 아군도 전력을 분산하여 신속히 적을 처리할 것. 턴이 모자랄 때에는 적 함만 파괴하여 에너지를 아껴야 한다. 모함에 들어갔다 다시 나오는 데에만 2턴이 소모되기 때문이다.


▲ 함대만 노리자

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서 특별히 주의할 유니트는 등장하지 않는다. 대부분 바잠과 제크 아인만이 등장하는데 경험치를 상당히 많이 주므로 오리지널 부대를 육성하는데 많은 도움이 될 것이다.

■WANNA MECHANIC

루츠의 S건담 부스터형을 ACE로 만들 수 있다. 특히 이번 스테이지에 등장하는 적들은 경험치를 많이 주기 때문에 쉽게 레벨을 올릴 수 있을 것이다. 오리지널 부대도 이번 스테이지에서 충분히 레벨을 올려 두자. 보너스 스테이지에서는 제크 아인을 포획할 수 있다.



▲ S건담을 ACE로

제 31화 에어즈의 공방

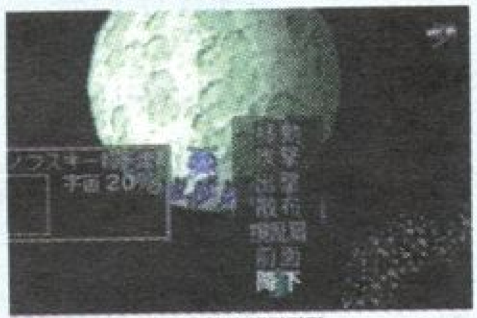
출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

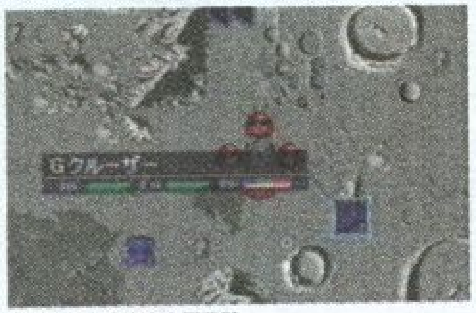
패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

브레이브의 건담Mk Ⅴ가 등장하여 달로 도망 중이다. 이번 스테이지의 목적은 턴 수에 제한 없이 적을 전멸시키는 것이므로 많은 경험치를 얻을 수 있는 장소이다. 달로 내려가기 위해서는 모함이 달에 도착해야 한다. 달 주위에는 누벨짐만 있으므로 간단하게 처리하고 내려갈 수 있다. 그러나 문제는 여기에서 발생한다. 달에서 지면으로 내려갈 때, 어디로 떨어질지 모르기 때문에 전력이 분산될 수도 있다.



▲ 강하 커맨드를 이용하여 내려가자



▲ 어디로 떨어질지 모른다

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서도 특별히 주의할 유니트는 등장하지 않는다. 대부분 제크 아인이 등장하는데 큰 위력은 없으므로 쉽게 클리어할 수 있는 스테이지다. 브레이브의 건담Mk Ⅴ 정도가 위협적이지만 같은 판넬기 체로 처리하자.

■WANNA MECHANIC



▲ 다양한 제크 아인이 등장한다

우주에서는 누벨짐Ⅲ(ヌーベルジムⅢ), EWAC네로(ネロ)를 포획할 수 있고, 달 표면에서는 제크 아인 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ를 포획할 수 있다

제 32화
어스 · 라이트

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 료(リョウ)가 그와레이(グワレイ)를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

오리지널 부대는 한 부대가 출전할 수 있으며, 화면 북쪽에 위치하게 된다. 료가 탄 페가서스Ⅱ는 중앙에 위치하고 있는데, 일단 오리지널 부대와 합류하기 위해 위로 이동시키자. 그러면 그와레이가 따라오면서 가자E를 잔뜩 내려놓는다. 료의 S건담으로 그와레이를 격파하면 보너스 스테이지로 가게된다.



▲ 가자E만 잔뜩 싣고 있는 그와레이



▲ 료로 처리하자

■보너스 스테이지

두 번째 맵에 있는 아군 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음, 화면 오른쪽 중앙으로 이동시키자. 그리고 첫 번째 맵에 있는 페가서스와 료를 두 번째 맵으로 이동시켜서 오리지널 부대와 합류하자. 페가서스의 리더기로 조디 · 악을 공격하면 무비 화면으로 이어진다. 그 후 료가 조디 · 악을 공격하면 조디 · 악은 두 개로 나뉘며 조안(ゾアン)으로 바뀐다.



▲ 한줌의 재가되어 버리는 네로

■주의해야 할 유니트

토슈=크레이(トッシュ=クレイ)가 타고 있는 조디 · 악(ゾディ · アック)은 거의 전함급 유니트이다. 맵 병기인 대형 메가 입자포는 공격력이 9000으로 웬만한 기체는 한방에 터진다.



▲ 전함만한 조디 · 악

■WANNA MECHANIC

이번에도 제크 아인 시리즈와 함께 제크 · 츠바이(ゼク · ツヴァイ)를 포획할 수 있다. 이로써 제크 시리즈의 완성이다.

제 33화
샹그리라의 소년

출격 그룹	1
이벤트 무비	–
퀘스트 무비	–

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 쥬도의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 마슈마(マシュマー)를 격파

보너스 스테이지1의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아가마의 격침

이벤트 보너스2의 발생 조건
1. 아가마가 해치에 도착

보너스 스테이지2의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이제는 ZZ건담의 시대로 넘어왔다. 게임 초기에는 쥬도가 탄 Z건담과 마슈마가 탄 가루스J만이 등장한다. 따라서 필연적으로 보너스 스테이지로 갈 수밖에 없다. Z건담의 빔 샤벨로 처리하자. 보너스 스테이지1도 간단하게 클리어할 수 있다. 브라이트의 아가마가 남쪽에 있는 해치에 접근하면 야잔과 게몬이 등장한다.


▲ 빔 샤벨을 날리는 쥬도



▲ 갑자기 입구를 막는 두 사람

■보너스 스테이지



▲ 이번엔 햄머 · 햄머를 타고 나오는 마슈마

첫 번째 맵에 마슈마와 아가마가 위치하고 있고, 두 번째 맵에는 아군의 본거지와 적 함대가 위치하고 있다. 멀리 떨어진 루의 코아 파이터-ZZ를 아가마에 태웠으면 두 번째 맵으로 이동시켜서 오리지널 부대와 합류하자. 적을 전멸하면 이번 스테이지는 클리어하게 된다.

■주의해야 할 유니트

보너스 스테이지1에서 등장하는 마슈마의 즈사에게는 맵 병기가 있으니 주의할 것. 그러나 에너지 소모량이 커서 한번밖에 사용할 수 없다. 오리지널 부대로 처리하자.

■WANNA MECHANIC

액시스 유니트를 만드는데 필요한 가자D와 가루스J, R-자자를 포획할 수 있다.

제 34화
리나가 사라졌다

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 라비언 로즈(ラビアンローズ)의 격침

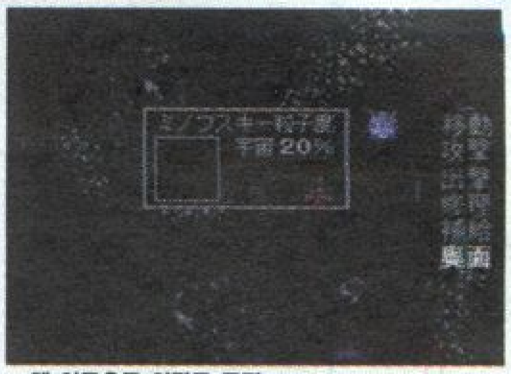
이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 캐라(キャラ) 탑승의 엔도라를 격침(맵병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 6턴 이내에 사다란(サダラーン)을 격침(맵 병기 불가)

패배 조건
1. 임무 실패
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지는 본거지가 없기 때문에 인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 선정해 주어야 한다. 그 위치는 첫 번째 맵의 왼쪽 하단에 놓는 것이 좋다. 그래서 두 번째 맵에 있는 아가마도 이동시켜서 중앙에 있는 적의 두 함대를 함께 상대하자. 몰려 있는 라비언 로즈는 주력 부대가 도착할 때까지 맵 이동으로 엔도라의 공격을 피할 수 있다. 엔도라를 파괴하면 엘비 플이 등장한다. 그녀를 파괴하면 미션 클리어.


▲ 맵 이동으로 위기를 모면


▲ 쥬도로 엔도라를 파괴하라

■보너스 스테이지

하만=칸의 사다란은 두 번째 맵에 있다. 사다란 이외에도 6대의 전함과 그 속에 타고 있는 유니트들이 상당히 많기 때문에 공격할 때에는 에너지를 염두 해 두어야 한다. 오리지널 부대와 함께 아가마를 이동시켜서 6턴 이내에 사다란을 파괴하자.

■주의해야 할 유니트

라칸의 드라이센, 그레미의 바우, 엘비 플의 큐베레이는 모두 강력한 기체이면서 초강기 상태로 되어 있다. 즉, 빔 샤벨 공격을 받으면 크리티컬이 반드시 나오기 때문에 한방에 터질 수도 있다. 반드시 원거리 공격으로 근력을 낮춘 다음 공격하자.


▲ 크리티컬 공격에는 주의!

■WANNA MECHANIC

액시스의 거의 모든 유니트가 등장한다. 가루스J는 물론, 즈사, 가 조움 등을 포획할 수 있다. 만약 포획했던 브라우브로를 개발하여 엘메스로 만들었다면 아군도 큐베레이를 생산하게 된다.

제 35화
불타는 지구

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

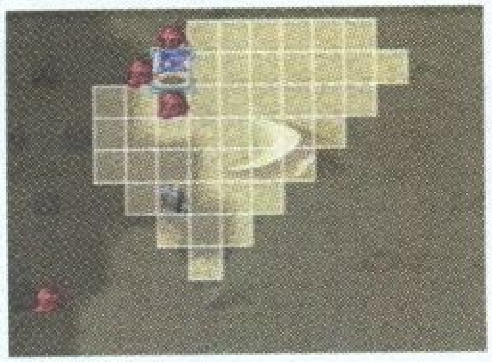
승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 루의 격파
2. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 론멜(ロンメル)을 격파(맵 병기 불가)

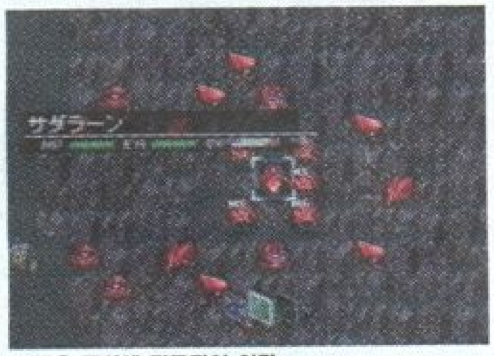
■미션

화면 위쪽에 루가 데저트 자크에게 둘러싸여 있다. 탈출하기 위해서는 Z건담으로 변형하여 오른쪽이나 왼쪽에 있는 데저트 자크에게 빔 샤벨로 공격한 다음, 부서지면 웨이브 라이더로 탈출하자. 이곳은 지형이 사막이라 이동이 쉽지 않다. 변형 기체는 비행 형태로 바꾸어 이동하면 수월하게 움직일 수 있다. 쥬도가 론멜을 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다.


▲ 탈출 성공!

■보너스 스테이지

적은 화면 중앙에 밀집되어 있다. 일단 하이 메가 입자포를 발사한 브라이트의 아가마는 아군 본거지 쪽으로 피신시키고, 오리지널 부대와 쥬도 팀을 중앙으로 이동시키자. 공중에 있는 드라이센 부대는 하야토의 아우도무라 부대로 처리하고, 수중에 있는 카플은 곧 지상으로 올라오므로 일부러 움직일 필요는 없다.


▲ 적은 중앙에 집중되어 있다

■주의해야 할 유니트

론멜의 드와지(ドワッジ)는 높은 위력은 없지만 초강기 상태에 육상 A의 능력을 갖고 있어서 이동력이 높다. 섣불리 비행 형태로 접근하지 말자.

■WANNA MECHANIC

드와지와 데저트 자크, 가루스J, 즈사와 수중형 유니트인 카플(カプール)을 포획할 수 있다. 그다지 쓸모 있는 유니트들은 아니니, 없는 유니트만 포획하고 나머지는 경험치를 위해 파괴하자.



▲ 카플은 턴에이 건담을 만들 때 필요하다

제 36화
더블린의 오후

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아가마의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 아리아스(アリアス)를 격파(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 전 운송기의 격추
2. 아군 본거지 점령

■미션

아가마는 그 위치에서 움직일 수 없으며 에너지가 없기 때문에 하이 메가 입자포도 사용할 수 없다. 오리지널 부대는 하늘에 위치하고 있는데 밑에는 적이 가로막고 있어서 내려갈 수도 없다. 일단 오리지널 부대를 5칸 위로 옮기고, 각각 동쪽, 서쪽, 남쪽으로 강한 유니트를 내려보내자. 이러면 일단 방어는 될 것이다. 아리아스의 바우는 곧 지상으로 내려와서 아가마를 공격해 온다.


▲ 첫 턴에 이렇게 방어진형을 구축하자

■보너스 스테이지

3대의 운송기가 등장하며, 모두 터지면 패배하게 되는 스테이지이다. 첫 턴에는 움직이지 말고 적이 다가오면 하늘로 상승하여 공격을 피하자. 적은 SFS를 타고 있기 때문에 하늘로 올라올 수 있지만, 이번에는 반대로 지상으로 내려오면 된다. 공중에서는 하야토의 아우도무라로 보호할 것. 운송기 3대중 적어도 한 대만 살아 남아도 되므로 플레이어 부대와 쥬도 팀으로 적을 신속히 처리해야 한다. 그리고 특이하게 플레이어 부대는 우주에서 출격하게 된다. 우주에도 적이 있으니 모두 처리하고 지구로 낙하하여 아가마를 돕자. 적은 몰려다니니, 쥬도의 ZZ건담에 있는 하이퍼 메가 캐논을 이용하면 한방에 처리할 수 있다. 우주에 있는 콜로니를 파괴하면 엔도라Ⅱ는 퇴각한다.


▲ 한방에 통한다

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서는 대부분 SFS에 타고 있는 가루스J와 드라이센이 등장한다. 문제는 유니트가 SFS에 타게 되면 공중 능력을 갖게 되어, 아군이 지상에 있다면 빔


▲ 지상도 공격하는 가루스J의 암펀치

사벨로는 공격을 할 수 없게 된다. 즉, 근접 공격시 적은 아군을 공격할 수 있으나, 아군은 고작 발칸으로 밖에 공격할 수 없다는 말이다. 게다가 가루스J와 드라이센은 위력도 강력하여 어느 정도 아군의 피해를 감수해야 할 것이다.

■WANNA MECHANIC

마슈마=제로가 탑승하고 있는 엔도라Ⅱ(エンドラⅡ)에는 바우가 실려 있으며, 다른 전함에도 가루스J와 즈사가 탑재되어 있다. 강력한 유니트이니 잊지 말고 포획하자.

제 37화
전사(戰士), 다시

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아가마의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 쥬도가 프르스(プルツ)를 격파(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지에서는 한 부대만 출격할 수 있다. 인터 미션에서 오리지널 부대를 왼쪽에 위치하게 하고, 중앙에 고립되어 있는 넬·아가마를 왼쪽으로 옮겨서 아군의 오리지널 부대와 합류시키자. 적들은 아군을 무시한 채 철저히 넬·아가마만을 노린다. 적군의 2턴 째에 프르츠의 큐베레이 MkⅡ가 등장하므로 쥬도로 처리하자.



▲ 쥬도를 노리고 공격해 오는 프르츠

■보너스 스테이지

두 번째 맵 상단에는 하만의 부대가, 첫 번째 맵 하단에는 그레미의 부대가 위치하고 있다. 오리지널 부대로 아군 본거지를 향해 내려오는 하만의 전함을 처리하고 넬·아가마는 라비안 로즈와 함께 전장에 휘말리지 않도록 도망다니자. 그건 넬·아가마의 전력이 강하지 않기 때문이다. 그리고 라비안 로즈가 퀸 만사의 공격을 받으면 퀘스트 무비가 발생한다.

■주의해야 할 유니트

보너스 스테이지에서는 주의해야 할 유니트가 대거 등장한다. 프르츠의 퀸 만사, 라칸의 드벤울프 부대, 양산형 큐베레이 부대, 하만의 큐베레이, 캬라=슨의 게마르크 등등. 모두 잔뜩 독이 올라 있는지 초강기 상태이다.

■WANNA MECHANIC

가자D, 가·조움, 가루즈J, 즈사, 바우, 드라이센을 포획할 수 있다. 하지만 살기에 급급한 이번 스테이지에서 포획까지 하기란 쉬운 일은 아닐 것이다.

제 38화
하늘에 불을 뿜어내는 것

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 천녹(天鹿)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건
1. 아므로가 샤아를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지부터는 역습의 샤아 편이다. 가장 먼저 해야 할 일은 인터 미션에서 전함을 바꾸는 일이다. 신형함인 라·카이람(ラ·カイラム)은 기체를 12 유니트나 운송할 수 있기 때문에 반드시 바꾸어 들어와야 한다. 여객선 천녹은 화면 중앙에 위치하고 있으며, 적은 화면 위, 아래로 배치되어 있다. 일단 천녹을 첫 번째 맵으로 이동시키고 오리지널 부대와 브라이트의 라·카이람으로 보호하자. 아므로와 케라도 첫 번째 맵으로 옮겨서 적이 올라오는 것을 기다렸다가 일거에 파괴하자. 아므로로 샤아를 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

적의 수는 미션과 비슷하지만 문제는 아군 함대의 HP가 모두 1/3밖에 없는데다 포위 당한 상태이기 때문에 매우 어려운 상황이다. 첫 번째 맵에 위치한 아군의 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음 중앙에 위치한 적의 함대를 공격하자. 그러면 두 번째 맵에 있는 라·카이람 부대의 부담을 덜어 줄 수 있을 것이다. 그리고 브라이트의 라·카이람 부대는 화면 왼쪽으로 이동시켜서 집중 포화를 벗어날 수 있도록 하자.

■주의해야 할 유니트

샤아의 사자비(サザビー)와 규네이의 야크트·도가(ヤクト·ドーガ)는 요주의 1순위 기체이다. 특히 샤아는 랭크가 총사로 사격치 33에 격투치 33, 회피율 27, 그리고 뉴 타입 레벨은 9가 되기 때문에 공격할 때에는 조심해야 한다.

■WANNA MECHANIC

1순위로 얻어야 하는 기체는 제건(ジェガン)이다. 바로 이 제건을 통해서 F91이나 V건담을 만들 수 있다. 또한 적함대에게서 기라·도가를 회수할 수 있다. 이 기체도 조합을 통해 다양한 기체를 만들 수 있으므로 반드시 회수할 것.

제 39화
불쾌한 기억과 함께

출격 그룹	2
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

■미션

이번 스테이지는 적군을 모두 물리쳐야만 클리어하게 된다. 보너스 스테이지도 없

고 적들도 화끈하게 공격해 온다. 샤아의 사자비와 아므로의 뉴건담이 전투에 들어가면 퀘스트 무비가 나오게 된다. 적들도 밀집 대형으로 있지만, 아군도 라·카이람과 함께 오리지널 부대도 함께 모여 있기 때문에 어렵지만은 않을 것이다. 그리고 네 번째 맵에 있는 적들은 세대의 아군 전함이 파괴되면 첫 번째 맵으로 온다. 이때 핵탄두 미사일을 사용하므로 주의할 것.

■주의해야 할 유니트

샤아의 사자비는 아므로만을 노리므로 크게 걱정하지 않아도 된다. 다만, 규네이의 야크트 도가와 쿠에스의 알파·아질은 메가 입자포 공격이 무서우므로 접근전으로 승부하자.



▲ 쿠에스의 알파·아질

■WANNA MECHANIC

38화에서 얻은 기라·도가를 판넬이 있는 기체와 합성하면 사이코뮤 시험형을 만들 수 있으며, 또한 게마르크와 합성하면 사자비를 얻을 수 있다.

제 40화 이상과 건국

출격 그룹	1
이벤트 무비	1
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 건탱크R44의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 건탱크R44가 우주항에 도달

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 레아리(レアリー)의 격파
2. 아군 본거지 점령

■미션

역습의 샤아 시대는 끝나고 이제는 건담 F91의 시대로 들어오게 된다. 콜로니 안의 상황은 매우 좋지 않다. 유니트의 이동력이 매우 낮은 데다가 적의 숫자가 아군에 비해 압도적으로 많다. 그러나 콜로니 입구에 있는 적들은 움직이지 않으니 그 밑에 있는 적만 처리하면 일단 안심할 수 있다. 이 사이에 사라미스 함과 오리지널 부대는 우주에 있는 적을 처리한 다음 시북을 도우러 콜로니로 내려가자.

■보너스 스테이지

콜로니 안에는 시북 팀이, 우주에는 오리지널 부대가 각각 출전하게 된다. 콜로니 안에서는 적의 움직임이 둔하기 때문에 먼저 오른쪽에 있는 안나마리를 처리하고 후에 드렐의 공격을 기다리자.

■주의해야 할 유니트

드렐=로나(ドレル=ロナ)의 벨가·다라스(ベルガ・ダラス)는 공중 지형 적응이 C이기 때문에 속도가 빠르며 공격력도 무시 못한다. 시북이 처리할 것.

■WANNA MECHANIC

전 전함을 파괴하면 데난·존(デナン・ゾン)과 데난·게(デナン・ゲ)를 포획할 수 있다. 한 부대만 출전할 수 있으므로 전함에 여유 공간이 있어야 포획이 가능할 것이다.

제 41화 철가면

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 시북이 베라(ベラ)와 대결(맵 병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적군 본거지 점령

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

이번 스테이지는 공중 맵 밖에 없다. 따라서 오리지널 부대의 유니트 중 하늘을 날 수 없는 유니트에게는 SFS가 반드시 필요하다. 화면 상단과 우측 하단에 각각 적의 편대가 있으며, 아군은 우측 상단에 오리지널 부대가, 화면 하단에 시북 팀이 있다. 적은 이동 속도가 느리니, 아군을 모두 화면 중앙으로 모은 다음 다가오는 적을 하나씩 파괴하자. 시북과 세실리(베라)가 전투에 들어가면, 세실리는 전투에서 이탈한다.



▲ 시북을 위해 MS에 탔다는 세실리

■보너스 스테이지

오리지널 부대와 시북 팀이 콜로니 밖으로 나가기 위해서는 콜로니 안에 설치된 버그(バグ)를 파괴해야 한다. 버그의 HP는 8200으로 판넬 한방이면 처리할 수 있다. 그리고 우주로 나가서 라·게스타 함과 합류하여 적을 전멸시키면 스테이지를 클리어할 수 있다.

■주의해야 할 유니트

자비네=샬의 벨가·기로스는 I필드가 장착되어 있기 때문에 빔공격을 막아낸다. 따라서 접근전이나 판넬로 처리하자.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서는 데난·게, 데난·존 이외에도 벨가·기로스와 벨가·다라스를 포획할 수 있다. 이 유니트들을 제간과 합성하면 쟈베린을 얻을 수 있고, 쟈베린과 건담 등을 합성하면 건이지가 나오게 된다. 이 건이지를 개발하면 V건담이 등장한다.

제 42화 하얀 모빌 슈츠

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 웃소(ウッソ)의 격파

이벤트 보너스 발생 조건
1. 가리(ガリ)를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 카미온(カミオン)의 격침

■미션

미션에서는 웃소의 샤코와 마베트의 코아·파이터 V만 등장한다. 적은 가리의 조로(ゾロ)뿐. 조로는 접근 무기가 없으며, 샤코는 공중능력 B의 MS이므로 접근전으로 처리하자. 마베트는 지휘 범위에서 벗어나 있으므로 카미온(カミオン)을 이동시켜서 지휘범위 안에 넣자.

■보너스 스테이지

보너스 스테이지에 등장하는 적은 모두 조로 뿐이다. 오리지널 부대를 위로 옮겨서 카미온을 보호하면 일단 패배하는 일은 없을 것이다. 적은 주로 공중에 있다가 지상으로 내려오기 때문에 아군에게 먼저 공격할 기회를 준다. 판넬 기체로 처리하자.

■주의해야 할 유니트

매우 단조로운 스테이지로 크게 위험한 유니트는 등장하지 않는다. 단지 적의 지형 특성이 공중이라 빔 사벨 공격을 사용할 수 없으므로, 판넬 기체나 SFS에 기체를 태워 공격하자.

■WANNA MECHANIC

적에게 함대가 등장하지 않기 때문에 포획할 수 있는 유니트는 없다. 아군의 경험치 육성에 힘쓸 것.

제 43화 지브랄탈 공방

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 운송기의 격추

이벤트 보너스 발생 조건

1. 톰리아트(トムリアット)대의 잔스칼병과 헤렌(ヘレン)의 전투

보너스 스테이지의 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 셔틀의 격침
2. 아군 유니트의 전멸
3. 아군 본거지 점령

■미션

화면 중앙에 로베르토의 운송기가 위치하고 있고, 그 주위에 건이지 팀이 배치되어 있다. 적은 지상에 캐논 부대가, 하늘에는 톰리아트 대가 있다. 오리지널 부대의 위치는 남서쪽과 북동쪽에 놓을 수 있는데, 둘 다 비슷한 거리에 있으므로 아무 곳에나 배치하자. 적은 운송기를 파괴하기 위해 중앙으로 이동하므로 오리지널 부대도 중앙으로 보내어 운송기를 보호하자. 건이지에 탑승하고 있는 헤렌이 톰리아트와 전투를 벌이면 이벤트 보너스가 발생한다. 그리고 헤렌은 톰리아트를 향해 돌진하고, 파괴된다.

■보너스 스테이지

화면 왼쪽으로 셔틀이 있고, 바로 위에 적이 위치하고 있기 때문에 오리지널 부대를 빨리 이곳으로 보내 방어를 해야 한다. 그리고 오른쪽에 위치한 V건담 팀은 육지로 이동시켜서 셔틀과 본거지를 보호하자. 멧메도사가 셔틀장 부근에서 건이지를 공격해 오면 퀘스트 무비를 볼 수 있다.



▲ 셔틀장에 매달린 건이지

■주의해야 할 유니트

크완=리(クワン=リ)의 멧메도사(メッメドーサ), 메첼의 리칼(リカル) 정도가 적중에서는 그나마 강력하지만 오리지널 부대에 당할 수는 없을 것이다.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서도 포획할 수 있는 유니트는 등장하지 않는다. 건이지나 건담 F90을 레벨 업하는데 주력하자.

제 44화 전략 위성을 부셔라

출격 그룹	1
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 린 호스(リーンホース)의 격침

이벤트 보너스 발생 조건

1. 웃소가 크로노클을 격파

보너스 스테이지의 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

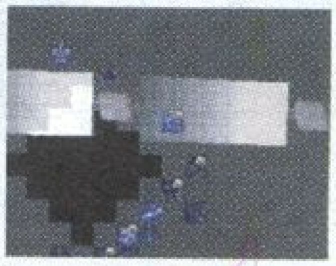
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

적은 첫 번째 맵에 집중되어 있고, 린 호스 또한 첫 번째 맵에 있다. 그러므로 오리지널 부대의 배치는 첫 번째 맵에 하도록 하자. 그리고 두 번째 맵에 있는 V건담 팀을 내려서 함께 적의 공격을 방어하자.

■보너스 스테이지

적은 첫 번째 맵 북쪽에 위치하고 있으며, 핵탄두 4발을 갖고 등장한다. 이 핵탄두를 파괴하면 주위 3칸 이내에 있는 모든 유니트(아군이나 적군에 상관없이)는 흔적 없이 사라지므로, 핵탄두를 파괴할 때에는 장거리 공격을 사용하자.



핵탄두는 3칸의 공격 범위를 갖고 있다 ▶

■주의해야 할 유니트

이번 스테이지에서는 조로앗(ゾロアット)이 등장하는데 공격력이나 방어력은 그다지 높지 않다. 그러나 빔스트링스라는 무기는 전격계 무기로 항상 4000의 데미지를 주며 명중률도 높기 때문에 강한 유니트라 할 지라도 포위되면 그냥 즉사한다. 원거리에서 판넬로 격추시키거나, GP-3D 등의 강력한 병기로 한번에 처리하자.

■WANNA MECHANIC

적 함대에게서 조로앗과 갓 월드(ゴッドワルド)의 아비골(アビゴル)을 포획할 수 있다.

제 45화 적함과 적지로

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 린호스Jr의 격침

이벤트 보너스 발생 조건

1. 웃소가 타시로를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

두 부대의 오리지널 부대를 출전시킬 수 있으며, 그 위치는 오른쪽 위, 아래로 배치하는 것이 좋다. 오른쪽 아래에 배치된 오리지널 부대는 두 번째 맵으로 이동하여 린호스 팀을 돕고, 오른쪽 위에 배치된 두 번째 부대는 적의 뒤를 공격하자. 물론 이 두 번째 부대는 속도와 화력을 동시에 갖춘 팀으로 구성해야 한다. 웃소가 타시로를 격파하면 타시로와 함께 웃소도 사라진다.

■보너스 스테이지

상당히 많은 숫자의 적이 등장한다. 두 번째 맵에서 출전하는 오리지널 부대를 중앙으로 옮기고, 중앙에 위치한 적을 최소한 2턴 내에 처리한다. 그리고 첫 번째 맵에 있는 리혼스Jr 팀을 두 번째 맵으로 옮기면, 오른쪽 하단부에 위치한 또 다른 적의 무리가 따라온다. 중앙을 이미 점령한 오리지널 부대와 함께 모두 파괴하자. 모두 정리된 다음 콜로니로 들어가서 웃소를 도우면 된다.

■주의해야 할 유니트

콘티오(コンティオ) 부대를 조심해야 한다. 판넬에 준하는 사정 거리 7의 쇼트 크로를 장비하고 있으며 공격력과 방어력도 높기 때문이다.

■WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서도 조로앗이 엄청나게 등장한다. 자금에 여유가 없다면 전함에 쓸어 담아서 팔자. 또한 보너스 스테이지에서는 샤이탄, 콘티오 등을 포획할 수 있다.

제 46화 모토라드 발진

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

아군의 오리지널 부대는 두 번째 맵에 위치한 본거지에서 발진하게 된다. 본거지 바로 앞에 사라미스함이 3대 있으니 이를 처리하고 달로 향하자. 달 표면 하단에 V건담 팀이 위치하고 있으며, 바로 그 위에 게도라프 3인조가 있다. 린 호스Jr.에 탑재되어 있는 유니트로 처리하고 북쪽에 있는 함대들은 오리지널 부대가 오면 함께 파괴할 것.

■주의해야 할 유니트

카테지나, 루베, 고즈가 타고 있는 게도라프(ゲドラフ)는 SFS에 타고 있기 때문에 지형 대응이 모두 A인 기체로, 3인조의 차륜전에 당하면 매우 힘들어 진다. 또 게도라프를 파괴했다 하더라도 그것은 SFS만 부서진 것으로 한번 더 파괴해야 한다. 절대 혼자 고립되지 않도록 이동에 주의하자.

■WANNA MECHANIC

적 함대에게서 콘티오, 헤비건, 리그·샤코, 게도라프 등을 회수할 수 있다.

제 47화 거대 롤러 작전

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 오데로(オデロ)가 고즈(ゴズ)를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

오리지널 부대는 강속이나 지상에 배치할 수 있다. 그러나 오리지널 부대를 강속에 배치할 필요는 없다. 오데로를 따라서 지상으로 올라오기 때문이다. 오리지널 부대와 함께 V건담 팀은 남쪽에 위치하고 있다. 일단 강변의 전함만을 노려서 강속에 있는 오데로를 지상으로 부상시키자. 그러면 고즈와 강속에 있던 3대의 함대가 오데로를 따라서 올라온다. 오리지널 부대로 함정을 격파하고, 오데로는 고즈를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

이번에는 브루켄그(ブルッケング)를 타고 나오는 루베 아가씨. 적의 전력은 남쪽에 밀집되어 있으며, 북쪽을 향해 온다. 아군 역시 북쪽에 있는 본거지를 중심으로 V건담 팀과 오리지널 부대의 전력을 모을 수 있다. 적의 병력은 많아도 확실히 뛰어난 기체가 없기 때문에 그다지 밀리지 않고 처리할 수 있을 것이다.

■주의해야 할 유니트

계속해서 등장하는 루베(ルペ)는 다양한 유니트를 타고 등장한다. 루베의 능력치는 그다지 높지 않지만 두 번을 파괴해야 하기 때문에 까다로운 상대이다.

■WANNA MECHANIC

갈게이유, 게도라프, 리그·샤코 등을 포획할 수 있다. 상당히 많은 숫자의 유니트가 등장하니 포획하여 자금으로 활용하자.

제 48화 북해를 불로 물들이며

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 오데로의 격파

■미션

이번 스테이지가 약간 골치 아프다. 왜냐하면 아군을 배치할 수 있는 위치가 수중이어서 수중형 전함을 구입한 다음 유니트의 배치를 다시 해주어야 하기 때문이다. 유니트 역시 수중형 유니트나 적어도 수중 대응이 C이상인 유니트를 배치해야 한다. 오리지널 부대로 남동쪽과 북서쪽에 위치한 적의 수중 유니트를 처리하자. 오데로의 건이지가 격파되면 게임은 끝나게 된다. 유니트가 물 속에 있을 때에는 라이플 공격이 통하지 않으므로 위험하면 수중으로 들어가자.

■주의해야 할 유니트

렌다의 도무토리아(ドムットリア)는

ACE기체로 오데로에겐 매우 위협적인 존재다. 게다가 변형 기체이기 때문에 신속하게 접근해 온다. 남쪽으로 이동하여 V건담팀과 합류하자.

■WANNA MECHANIC

조리디아(ゾリディア)만 얻을 수 있다. 매우 까다로운 맵이기 때문에 적의 전함을 노릴 수 밖에 없다.

제 49화 선혈은 빛의 소용돌이로

출격 그룹	2
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	-

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸

이벤트 보너스 발생 조건
1. 웃소가 루페를 격파

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

모두 2부대의 오리지널 부대가 출전하게 된다. 위치는 세 곳에 지정할 수 있는데, 두 번째 맵에 모두 배치하는 것이 좋다. 전력을 모을 수 있기 때문이다. 다음 스테이지가 마지막이기 때문에 더 이상 시간을 끌 필요는 없다. 첫 번째 맵에 있는 4척의 전함을 부수는 방법에는 두 가지가 있다. 첫 번째는 두 번째 맵에서 올라 올 위치를 미리 막아 두고, 두 번째 맵에 있는 적을 처리한 다음 올려 보내서 파괴하는 방법이다. 두 번째는 아예 속공으로 오리지널 한 부대를 보내서 전함만 파괴하는 방법이다. NT레벨이 높은 파일럿과 패널 기체가 많다면 두 번째 방법을 권한다. 웃소가 부르켄그(ブルッケング)에 타고 있는 루페를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

미션과 비슷한 상황이지만, 린호스Jr.만 따로 떨어져 있기 때문에 위험한 상황이다. 모든 전함을 첫 번째 맵에 위치한 아군의 본거지로 이동시켜서 다가오는 적 전함을 파괴하자.

■주의해야 할 유니트

빌케나우(ビルケナウ)에 타고있는 알페오=비비니덴(アルベオ=ビビニーデン)을 주의해야 한다. 그는 초강기 상태로 반드시 크리티컬 공격을 사용하니 섣불리 접근하여 공격하지 말고, 원거리에서 패널 등으로 기력을 낮춘 다음 공격하자.

■WANNA MECHANIC

등장하는 적은 47화와 동일하다. 모두 돈이 되므로 반드시 회수하자.

제 50화 천사들의 승천

출격 그룹	3
이벤트 무비	-
퀘스트 무비	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

이벤트 보너스 발생 조건
1. 웃소가 타시로를 격파(MAP병기 불가)

보너스 스테이지의 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건
1. 아군 유니트의 전멸
2. 아군 본거지 점령

■미션

적군은 아군의 본거지 바로 앞에 6대의 함대가 대기하고 있으니 오리지널 부대를 출격시킬 때에는 적의 포격에 당하지 않을 만큼 하기 바란다. 마지막 스테이지이니 경험치고, 돈이고 아무 의미가 없다. 이번 스테이지의 적들은 도망가기 바쁘다. 화면 왼쪽 아래로 이동한 다음 두 번째 맵으로 이동하니 적의 전함만 쓰러뜨리자. 단, 타시로를 웃소로 격파해야 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있다. 주의할 점은 웃소가 탄 화이트 아크(ホワイトアーク) 함이 화면 아래쪽으로 이동하면 갑자기 적의 유니트가 등장하여 공격해 온다. 그러니 화이트 아크 함의 HP는 항상 채워두자.

■보너스 스테이지

드디어 이번 보너스 스테이지만 깨면 엔딩이 여러분을 맞이할 것이다. 적은 대부분 두 번째 맵에 위치하고 있으며, 아군은 본거지와 함께 첫 번째 맵 하단부에 위치하고 있다. 반 이상의 적은 초강기 상태로 판넬로 적의 기력을 낮춘 다음 공격하자. 지구 대기권으로 도망친 적들은 V건담팀-화이트 아크(ホワイトアーク), 잔다르크(ジャンヌダルク), 린호스 Jr.(リーンホースJr)-으로 처리하자. 이 함정 안에 들어가 있는 유니트들은 모두 공중 대응을 갖고 있어서 지구 대기권에서도 출격할 수 있다. 지구의 대기권으로 들어간 엔젤·하이로우 근처에 있는 카테지나=루스(カテジナ=ルース)의 고트라탄(ゴッラタン)과 전투를 벌이면 퀘스트 무비를 볼 수 있다. 그리고 고트라탄과 엔젤·하이로우는 파괴된다.

■주의해야 할 유니트

엔젤·하이로우(エンジェル・ハイロゥ)의 사이코웨이브를 조심해야 한다. 이 공격은 일정 범위 안에 있는 아군에게 직접적인 피해를 주는 것이 아니라 기력을 약기나 혼란으로 만들어 버리기 때문에 매우 까다로운 공격이다.

■WANNA MECHANIC

만약 38화에서 제건을 얻고 나서 꾸준히 개발을 했다면 샤이닝 건담을 얻을 수 있을 것이다. 이 기체는 거의 사기 기체로 에너지 소비가 0이다. 즉 무한대로 공격할 수 있다는 말이다. 궁극(?)의 기체라 후반 스테이지에 등장하지만 매우 강력한 기체이다.

이제 모든 이야기는 끝났다. 하지만 애써 얻은 샤이닝 건담을 조합해 보면 ∀(턴에이)건담, 건담 로즈, 건담 막스터, 건담 슈피겔, 히로 등을 얻을 수 있다. 엔딩을 보고 게임 스타트를 다시 누르면 SITUATION QUEST MODE라고 나올 것이다. 이것은 스테이지를 골라서 플레이할 수 있는 것으로 이제는 유니트 100%에 도전하는 것이 여러분에게 부여된 사명이다.



▲ 수많은 성우들이 등장한 작품이다



◀ 총 턴수와 프로필 모드의 완성도가 표시된다

SOULCALIBUR

이것이 바로 초월 이식의 진수

소울칼리버

Dreamcast.

장르: 격투액션
제작사: 남코
발매일: 8월 5일(발매중)
발매가: 5,800엔

A hero desires a sword, a

- 그래픽
- 조작감
- 스토리
- 사운드
- 소장가치

아케이드용 대전 액션 게임 「소울칼리버」가 DC용으로 300% 파워업해서 등장했다. 과연 DC로 「소울칼리버」를 즐기다 게임 센터의 소울칼리버를 본다면 무슨 생각이 들까. '당연히 아케이드의 게임이 가정용보다 뛰어나다' 라는 고정관념을 단번에 타파함과 동시에 DC의 부진을 만회하는데 일조를 하고 있는 대작 대전 액션 「소울칼리버」를 집중 공략한다.

공략 ···› 김신권, 김상근

게임 모드

DC용 「소울칼리버」에서는 기존의 대전만이 아닌 미션 배틀, 연습 모드 등 자잘하면서도 충실한 재미를 제공하고 있다. 거기 친구 없는 게이머! 자네도 혼자서 「소울칼리버」를 즐길 수 있다네.

아케이드(ARCADE)

기존의 아케이드용 「소울칼리버」의 게임 방식과 똑같은 방식, 컴과의 대전을 할 수 있고 난입을 통해 대인 대전을 즐길 수 있다.

대전 배틀(VS BATTLE)

대인 대전만을 위한 게임 모드로 2개의 컨트롤러가 있어야만 가능한 모드. 스타트 버튼을 누르면 다음과 같은 것을 설정할 수 있다.

HP HANDICAP

상대와의 에너지에 핸디캡을 주는 것으로 에너지 양을 80%~130%까지 조절할 수 있다.

OPTION

- **대전라운드 설정(FIGHT COUNT)**: 대전라운드를 1~5판 또는 ∞로 설정할 수 있다.
- **대전시간 설정(ROUND FIGHT)**: 대전시간을 한 라운드당 30~60 또는 ∞로 설정할 수 있다.
- **스테이지 선택(STAGE SELECTION)**: 대전시 도전자의 스테이지 선택 권한을 ON, OFF할 수 있다.
- **뉴트럴 가드(NEUTRAL GUARD)**: 레버 중립시 가드가 되는 뉴트럴 가드 기능을 ON, OFF할 수 있다.
- **배경음 볼륨(BGM VOLUME)**: 배경음의 볼륨을 0~15까지 조절할 수 있다.
- **컨트롤러 세팅(CONTROLLER SETTING)**: 스위치 배열을 조절할 수 있다. 보통 A SET으로 하는 것이 가장 무난하다. 또 진동팩이 있다면 사용 여부를 설정할 수 있다(VIBRATION ON, OFF).

팀 배틀(TEAM BATTLE)

승자승 방식의 팀 배틀을 즐길 수 있는 모드로 한 팀의 숫자를 1~8명으로 설정할 수 있다. 상대를 이기면 남은 시간에 따라 에너지의 회복 정도가 결정된다. 그러나 팀 배틀이 한번 끝나면 초기 화면으로 돌아간다는 버그 아닌 버그가 있어서 상당히 귀찮다. 옵션의 사용법은 VS BATTLE의 그것과 동일하다.

타임 어택(TIME ATTACK)

모든 스테이지를 얼마나 빠른 시간 안에 클리어하는지를 측정하는 모드. 클리어 타임에 따라 이름을 새길 수 있고, 포인트 획득을 할 수 있다.

서바이벌(SURVIVAL)

CPU를 상대로 얼마나 연승을 할 수 있나를 측정하는 모드. 쓰러뜨린 상대의 숫자에 따라 포인트 획득이 가능하다.

EX 서바이벌(EX SURVIVAL)

일반 서바이벌과는 약간 다른 한방 승부의 서바이벌. 상대의 어떤 공격을 맞건 한방에 승부가 결정된다. 긴장감 200%. 역시 쓰러뜨린 상대의 숫자에 따라 포인트 획득이 가능하다.

연습 모드(PRACTICE)

역대 대전 게임 사상 최강이 아닐까 싶을 정도로 잘 만들어진 연습 모드. 정말 세세한 것 하나 빠진 것이 없다. 세부 사항은 다음과 같다.

커맨드 리스트(COMMAND LIST)

선택한 캐릭터의 모든 기술이 나온 기술표를 볼 수 있다.

트레이닝 타입(TRAINING TYPE)

- **프리 스타일(FREE STYLE)**: CPU에게 원하는 행동을 시키고 그에 맞는 수련을 할 수 있다.
- **VS CPU**: CPU와의 대전으로 연습을 할 수 있다.
- **컨트롤러(CONTROLLER)**: 대전 상대를 나머지 컨트롤러로 움직일 수 있다.
- **프리 스타일 세팅(FREE STYLE SETTING)**: 프리 스타일 모드에서 CPU의 움직임을 정할 수 있다. 자세한 것은 다음과 같다.
- **서있기(STAND)**: 방어 안하기(NORMAL), 서서 방어(GUARD), 모두 방어(GUARD ALL)
- **앉기(CROUCH)**: 방어 안하기(NORMAL), 앉아서 방어(GUARD), 모두 방어(GUARD ALL)
- **다운(DOWN)**: 배가 위로(FACE UP), 등이 위로(FACE DOWN)
- **점프(JUMP)**: 위(UP), 앞 점프(FORWARD), 뒤 점프(BACKWARD)
- **8방향 이동(8WAY-RUN)**: 화면 안쪽(INSIDE STEP), 화면 바깥쪽(OUTSIDE STEP), 랜덤(RANDOM)
- **공격**: 횡베기(A-ATTACK), 종베기(B-ATTACK), 킥(KICK), 찌르기(STAB), 던지기(THROW)
- **가드 임팩트(GUARD IMPACT)**: 튕기기(REPEL), 흘리기(PARRY) CPU는 가드 임팩트를 한 후 단발성 반격을 한다. 이 때 그 공격을 튕기면 'BUST' 콤보가 생기기 시작한다. 가드 임팩트 연습을 하는데 도움이 될 듯.
- **CPU 설정(CPU SETTING)**: CPU의 난이도를 설정할 수 있는 곳. 세부 사항은 다음과 같다.
- **난이도(DIFFICULT LEVEL)**: EASY, MEDIUM, HARD, VERY HARD, ULTRA HARD로 바꿀 수 있다.
- **스테이지 레벨(STAGE LEVEL)**: 1~7, FINAL, 아케이드 모드에서 CPU 대전시 각 스테이지별 난이도를 적용하는 곳. 즉 난이도를 ULTRA HARD, 스테이지 레벨을 FINAL로 설정하면 극악의 난이도를 경험할 수 있다.
- **카운터 설정(COUNTER)**: 카운터 없음(NOTHING), 공격중 카운터(ATTACK), 런 카운터(RUN), 백 대시 카운터(BACK DASH). 각 카운터마다 히트시 다운여부, 데미지, 체공 시간 등에 차이가 있다.
- **커맨드 저장 모드(RECORD KEY COMMAND)**: 설정을 하고 트레이닝을 시작하면 화면 하단에 Standby 라는 문구가 뜬다. 이 때 원하는 기술을 시작하면 시작 후 3초간의 커맨드가 저장된다. 저장한 것을 불러오려면 C버튼을 누르면 된다(아이비의 마이트 아틀리스도 C버튼 하나로…).
- **리플레이(START REPLAY)**: 설정 후 2초간 플레이어의 플레이가 저장된 후 리플레이 된다. 레버 조작으로 시점 변환, X버튼 줌인, Y버튼 줌 아웃, B버튼으로 시점의 중심이 되는 캐릭터를 전환할 수 있다.
- **연습 모드 옵션(PRACTICE OPTION)**: 연습 모드의 옵션을 설정할 수 있다.
- **어택 데이터(ATTACK DATA)**: 화면 좌 상단의 타격 데이터를 ON, OFF할 수 있다.

- BGM 볼륨(BGM VOLUME) : 배경 음악의 볼륨을 0~15로 조절할 수 있다.
- 기본 설정(DEFAULT SETTING) : 기본 설정으로 바꾼다.
- 캐릭터 선택(SELECT CHR) : 사용 캐릭터를 선택한다.
- 리셋(RESET) : 초기 화면으로 간다.

뮤지엄(MUSEUM)

이곳에선 게임외적인 재미를 찾을 수 있다. 아트 갤러리, 캐릭터 프로필, 대전 영상, 캐릭터 연무 등을 볼 수 있다.

아트 갤러리(ART GALLERY)

타임 어택, 서바이벌, 미션 배틀 등에서 획득한 포인트를 일정 이상 적립할 때마다 이곳에서 그림을 구입할 수 있다. 이 그림들을 구입해나가다 보면 숨겨진 요소들이 하나씩 등장하게 된다.

캐릭터 프로필(CHARACTER PROFILE)

각 캐릭터의 프로필을 볼 수 있다. 신 캐릭터가 생기면 그 캐릭터의 프로필도 추가된다.

대전 영상(BATTLE THEATER)

CPU의 대전 영상을 볼 수 있다. 화려한 연속기 같은 것은 없지만 그냥 볼만하다.

캐릭터 연무(EXHIBITION THEATER)

각 캐릭터의 연무를 볼 수 있다. 신 캐릭터가 생기면 그 캐릭터의 연무도 추가된다.

옵션(OPTION)

여기서는 게임에 관련된 여러 세부 사항들을 조작할 수 있다. 화면 중 하단부에 뜨는 창은 각각의 메뉴가 대응되는 메인 메뉴를 뜻한다. 흰색의 글씨가 대응되는 것을 말한다.



인터넷(INTERNET)

인터넷 인증이 된 DC라면 이곳을 통해서 소울칼리버 DC의 오피셜 홈페이지로 접속할 수 있다. 이 곳은 미션 배틀과 아케이드 모드를 플레이하는 도중 나오는 패스워드를 사용해서 게임 내, 외적인 정보를 얻을 수 있는 곳이다.



http://www.namco.co.jp/ home/cs/dc/soulcalibur/

미션 배틀(MISSION BATTLE)

본 게임보다 더 충실한 재미를 주는 미션 배틀. 자세한 공략은 후반부의 미션 배틀 공략을 참조하자.

COLLECTION DATA

미션 배틀과 아케이드 모드를 클리어하며 얻을 수 있는 것들을 총 정리해보자(조건이 나오지 않은 것은 미션 배틀의 아트 구입시 등장).

추가 캐릭터&스테이지

각 캐릭터별로 아케이드 모드 클리어시 캐릭터나 스테이지가 추가된다. 전 캐릭터로 아케이드 모드를 클리어하면 엣지 마스터가 추가된다. 또 미션 배틀에서 얻은 상파 3P복장으로 아케이드 모드를 클리어하면, 인페르노가 추가된다. 추가되는 캐릭터와 스테이지는 다음과 같다.

캐릭터

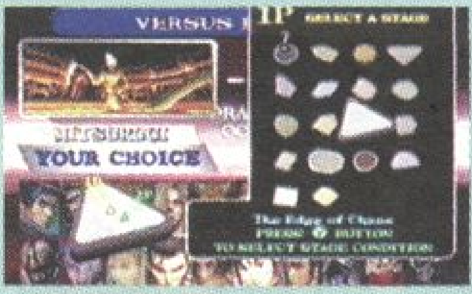


▲모든 캐릭터를 다 모았다

추가되는 캐릭터는 다음과 같다.

- 황성경, 요시미츠, 리져드 맨, 지그프리트, 로크, 성미나, 세르반테스, 엣지 마스터, 인페르노-

스테이지



▲스테이지도 빠짐 없다

추가되는 스테이지는 다음과 같다.

- 영봉부사-지하수맥-, 베네치아의 수로, 고대 격투기장, 실크로드의 유적, 에리도리안 호와 해안채, 검성의 석굴-저녁, 터키의 지하미궁-사자의 사이-, 신송제의 정원-가을, 쿤페토크 신전, 실크로드의 유적-밤, 카오스-심상세계-

추가되는 게임 모드

EXHIBITION THEATER (MUSEUM내)
CHARACTER PROFILES (MUSEUM내)
OPENING DIRECTION (MUSEUM내)
EXTRA SURVIVAL

EXHIBITION THEATER의 캐릭터 연무 추가



▲쌍절곤을 두개 들고 있는 맥시

키릭, 맥시, 미츠루기, 볼도, 나이트메어, 아이비, 황성경, 로크, 엣지 마스터, 세르반테스, 상파, 맥시(더블 눈차크), 타키, 소피티아, 아스타로스, 성미나, 요시미츠, 리져드 맨, 지그프리트, 앞에 열거한 캐릭터의 연무가 추가된다.

남코의 '소울칼리버' 홈페이지용 패스워드 등장

남코 원더 페이지의 소울칼리버 오피셜 홈페이지에서 다음의 패스워드를 입력하면

숨겨진 페이지를 볼 수 있다. 이 패스워드는 2000년 12월까지 유효하다.

STAGE OF HISTORY

미션 배틀의 설정과 공략법을 볼 수 있다.

POWER OF DARKNESS

제작자들의 일러스트를 볼 수 있다.

AGE OF APOCALYPSE

「소울칼리버」의 스토리와 배경설명을 볼 수 있다.

EYE OF EVIL

「소울칼리버」퀴즈 100문을 풀 수 있다. 100문 후에 9개의 윈도우 벽지가 나온다.

SOUL OF HERO

1999년 9월 1일에 공개.

TERROR OF NIGHTMARE

1999년 9월 1일에 공개.

추가 코스츔 등장



▲괴 고로워

다음의 캐릭터의 신 코스츔을 사용할 수 있다. 캐릭터 셀렉트 화면에서 Y+A로 선택 가능.

상화, 소피티아, 맥시, 볼도, 지그프리트

무기선택이 가능해진다

캐릭터 선택화면에서 L트리거를 눌러서 변경할 수 있게 된다.

메탈 모델이 사용 가능하다



▲듀랄이나?

캐릭터 선택화면에서 R트리거(스틱에선 Z)를 누르고 캐릭터를 결정하면 메탈 모델을 사용 할 수 있게 된다.

그 외의 것들

소피티아와 성미나의 속옷 색 바꾸기





◀이런 것이 엔터테인먼트의 기본

버튼으로 소피티아와 성미나의 속옷 색을 바꿀 수 있다. 캐릭터 선택 후 버튼을 누르고 있으면 된다.

X: 분홍 Y: 보라 Z: 검정 X+Y: 파랑 Y+Z: 주황 X+Z: 녹색 X+Y+Z: 노랑

타이틀 화면의 변화

전 캐릭터를 다 모으면 타이틀 화면이 엣지 마스터와 무기들로 바뀌고, 미션 배틀 모드를 모두 클리어하면, 타이틀 화면이 노랗게 캐릭터들의 얼굴들로 바뀐다.



▶마지막 타이틀 화면

승리포즈 선택하기

승리 후 버튼 조작에 의해 승리 포즈를 선택할 수 있다. 사용 버튼은 A, B, X, Y이고 각각 다른 승리 포즈가 나오게 된다.



◀A



▶B



◀X



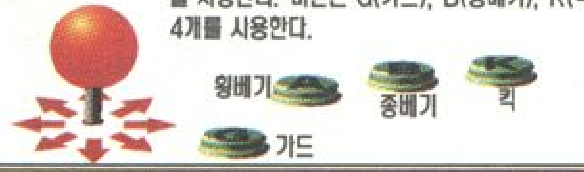
▶Y

실전 시스템 공략

이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 편의상 DC의 버튼 명칭이 아닌 아케이드의 명칭을 사용한다. G(가드), A(횡베기), B(종베기), K(킥)임을 명심할 것.

기본조작

이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 버튼은 G(가드), B(종베기), K(킥)의 4개를 사용한다.



기본 조작 표
(→는 짧게 입력, ➡는 길게 입력을 뜻한다. 1P 기준)

이름	커맨드
전방대시	→→ or ➡
후방대시	←← or ⬅
8WAY-RUN	레버 전방향 길게 or 짧게 입력
점프	G↖ or ↑ or ↗
앉기	G↙ or ↓ or ↘
앉아 대시	앉은 상태에서 ↙ or ↘

버튼 조작

■G(가드)

「버추어 파이터」 시리즈의 G 버튼과 같은 용도로 사용된다. G를 누르고 있으면 가드가 되고 ↙ or ↓ or ↘ G는 앉아 가드이다. 설정에서 뉴트럴 가드(NEUTRAL GUARD)를 ON으로 하면 레버가 중립 상태일 때에는 G 버튼을 누르지 않아도 가드가 자동으로 된다.

■A(횡베기)

A버튼을 사용하는 횡베기는 가로로 회전하는 공격이 대부분이다. 대부분 상단 판정의 공격이 많지만 측면으로 회피해도 피할 수 없다는 장점이 있다.

■B(종베기)

B버튼을 사용하는 종베기는 세로로 회전하거나 직선 찌르기 위주의 공격이다. 대부분 중단 혹은 하단 판정의 공격이고 앉아서 가드하는 상대에게 효율적이지만 측면으로 회피하는 상대에게 약하다는 단점이 있다.

■K(킥)

K버튼을 사용하는 킥은 의외로 잦은 활용을 보이는 공격이다. 데미지 자체는 크지 않은 경우가 많지만 상, 중, 하, 종, 횡의 공격이 골고루 있고 가드 당했을 때 딜레이가 적어서 반격을 당하지 않는 경우가 많다.

커맨드 입력 시스템

「소울칼리버」에는 난해한 커맨드의 기술이 거의 없다(아이비의 모모 기술 제외). 그리고 입력 시스템의 개념을 확실히 해두면 아무리 난해한 커맨드라도 훨씬 쉽게 익숙해질 수 있다. 기술의 커맨드 입력은 버튼 입력을 기준으로 레버 입력의 시기가 언제냐에 따라 선 입력, 후 입력으로 나눌 수 있고, 버튼을 누르는 타이밍에 따라 슬라이드 입력, 딜레이 입력, 홀드 입력으로 나눌 수 있다.

■선입력, 후입력

레버를 입력한 후 버튼을 누르는 거나 동시에 하는 것을 선입력, 버튼을 누른 후 레버를 입력하는 것을 후입력이라고 한다. 즉 →A는 선입력, A→는 후입력이다.

■슬라이드 입력

2가지 버튼을 동시에 누르지 않고 연속으로 빠르게 입력하면 된다(대략 1/5초 이내에 입력해야한다). 이 공략에서의 표시법은 aA, 즉 소문자 대문자가 붙어 있으면 슬라이드 입력이다.

■홀드 입력

홀드 입력은 레버와 버튼 둘 다에 해당한다. 레버 입력의 경우 →가 보통 입력, 즉 짧게 입력하는 것이고, ➜가 홀드 입력, 즉 그 방향으로 길게 입력하는 것이다. 또 버튼의 경우는 A는 보통 입력, (A)는 그 버튼을 길게 누르는 홀드 입력을 뜻한다.

■딜레이 입력

버튼이나 레버 입력에 약간의 딜레이 시간을 주어서 입력하는 것이다. 대부분 1/3초 정도의 딜레이로 기술 발생 여부가 나뉘다. 예를 들어 A~B라고 표시된 것은 A를 입력한 후 딜레이를 주어서 B를 입력하는 것을 표시한다.

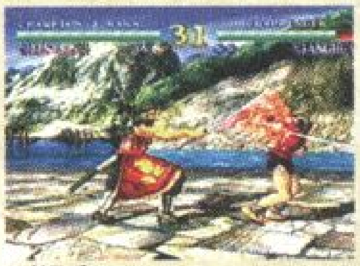
8웨이 런(WAY-RUN)

이 게임의 시스템 중 가장 독특한 것으로 3D 대전의 묘미를 버추어 파이터 3 이후로 가장 잘 살렸다는 평가를 받고 있는 시스템이다. 단지 이동만 있는 것이 아니라 이동중 파생되는 공격이 매우 다양해서 더더욱 이용 가치가 높은 시스템. 2D 게임의 평면적 대전에 익숙하다면 그 고정관념을 깨지 않고는 이 게임의 강자가 될 수 없음을 명심하자.

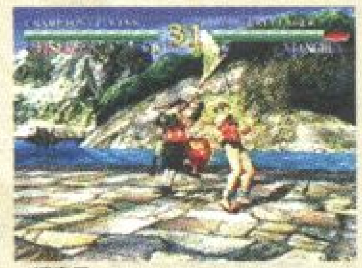
대인 대전에서는 일단 전, 후로의 움직임은 좋지 않다. 기본적으로 측면으로 움직이면서 상대의 종베기 공격을 흘려야 한다. 이때 ↗방향으로 움직이는 것이 가장 회피 성능이 좋고 상대의 배후나 측면을 쉽게 잡을 수 있으나 상대의 횡베기 공격에는 무방비 상태가 된다. 보통 접근전이 아닌 중거리에서 소강 상태에 있는 경우에는 ↖방향으로 움직이는 것이 적당한 거리 조절 효과와 측면 회피 성능에서 가장 안정적이다.

점프

8WAY-RUN 도중에 난데없는 점프가 유발되는 것을 막기 위해 점프를 하려면 G 버튼을 누르고 ↖ or ↑ or ↗를 입력해야만 한다. 기존의 격투 게임에서는 비인간적인 하이 점프들이 난무했으나 여기선 다소 인간적인 낮은 점프만이 등장. 히트 후 상대의 배후를 점할 수 있는 것들이 있어서 의외의 활용도를 찾을 수 있다



▲히트 후



▲배후를

앉기

역시 8WAY-RUN과의 중복 커맨드를 고려해서 G 버튼을 누르고 ↙ or ↓ or ↘를 입력해야만 앉을 수 있다. 일단 앉은 상태가 되면 G 버튼을 떼고 ↙ or ↘ 방향으로 입력하면 앉은 상태로 움직일 수 있다.



▲앉아 대시의 달인

가드 임팩트 시스템

8WAY-RUN과 마찬가지로 이 게임의 가장 독특한 시스템 중 하나인 가드 임팩트 시스템은 전 캐릭터가 모두 다 가지고 있는 고유 기술이다. 튕기기와 흘리기 2가지가 있는데 가드 불능기를 제외한 모든 기술을 튕기거나 흘릴 수 있다. 사용 방법은 상대 공격의 타격점 발생 시간에 맞추어 커맨드를 입력하는 것이고 성공시 튕기기는 21 프레임, 흘리기는 25 프레임의 우선권을 점할 수 있다. 이 때 가드 임팩트에 당한 상대의 유일한 대처법은 타이밍에 맞추어 다시 가드 임팩트를 입력하



▲근성의 버스트 콤보

가드 임팩트 표

이름	커맨드	던지기의 반격 여부	성공시 유리한 프레임 수
상, 중단 튕기기	(상대 공격과 동시에)→G	O	21
하단 튕기기	(상대 공격과 동시에)↘G	X	21
상, 중단 흘리기	(상대 공격과 동시에)←G	O	25
하단 흘리기	(상대 공격과 동시에)↙G	X	25

는 것으로 이를 'BUST'라고 한다. 즉 처음 가드 임팩트에 성공한 상대는 상대의 맞가드 임팩트 'BUST'를 대비해서 상, 중, 하의 공격을 잘 조합하거나 타이밍 조절을 통한 공격을 능숙하게 해야한다(잡기도 반격된다는 것을 명심하자).

튕기기(REPEL)



상대 공격의 타격점이 발생한 때에 맞추어 입력하면 상대의 공격을 앞으로 튕겨낸다. 이 때 공격을 튕겨낸 쪽이 21프레임 먼저 움직일 수 있고, 그만큼 공격의 우선권을 점하게 된다. 근거리에서 튕기기를 성공했을 경우 발생 프레임이 21프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상단 튕기기의 경우는 정면 잡기가 가능하다.

흘리기(PARRY)

상대 공격의 타격점이 발생할 때에 맞추어 입력하면 상대의 공격을 측면으로 흘리게 된다. 이 때 공격을 흘린 쪽이 25프레임 먼저 경직이 풀리게 되고 공격의 우선권을 획득하게 된다. 근거리에서 흘리기를 성공했을 경우 발생 프레임이 25프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상단 흘리기의 경우 측면 잡기가 들어간다



잡기 시스템

3D 필드를 자유롭게 사용하여 상대의 측면으로, 또는 뒤로 돌아갈 수 있는 「소울칼리버」에서 잡기의 다양화는 필수 불가결한 명제이다. 다양한 정면 잡기 이외에 좌측면, 우측면, 배후, 타격, 하단, 공중의 6가지 잡기가 추가되어서 대전의 다양성을 제공함과 동시에 플레이어를 만족시키고 있다. 잡기 실패시에는 실패 동작이 나오며, 상대의 공격에 무방비 상태가 된다. 배후 잡기와 타격 잡기의 일부를 제외한 모든 잡기의 회피가 가능하다.



▲심지어 이런 것도



▲회피 가능

기본잡기표

이름	커맨드	회피방법
정면 잡기A	(근접시)A+G	
정면 잡기B	(근접시)B+G	
좌측면 잡기	(상대 좌측에서, 근접시)A+G or B+G	
우측면 잡기	(상대 우측에서, 근접시)A+G or B+G	
배후 잡기	(상대 배후에서, 근접시)A+G or B+G	

■정면 잡기



가장 일반적인 잡기로 상대와 근접했을 때 A+G 또는 B+G로 잡기가 가능하다. 회피를 하려면 잡기 타이밍에 A+G 잡기는 A, B+G 잡기는 B버튼을 눌러 회피할 수 있다.

■측면 잡기



측면 잡기는 상대의 좌측이냐 우측이냐에 따라 두 가지의 잡기로 나눌 수 있다. 캐릭터에 따라 두 가지의 데미지가 차이가 있는 경우가 있고 역시 A+G는 A, B+G는 B버튼으로 회피할 수 있다.

■배후 잡기



상대의 배후에서 잡았을 경우 배후 잡기가 발동한다. 이 잡기는 대부분 그 캐릭터의 잡기 중 최고의 데미지를 가지고, 잡기 회피가 불가능하다는 장점이 있다. 전진형 직선 공격을 남발하는 상대에게는 8WAY-RUN을 사용한 회피와 함께 배후를 점한 후 사용하도록 하자.

■타격 잡기



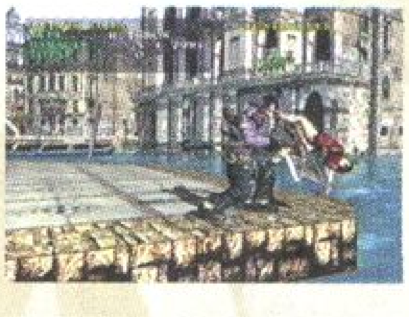
타격 잡기의 타격기가 크린 히트(정면, 지상에서 히트)했을 경우 발동되는 잡기로 처음 타격기의 데미지에 추가 데미지가 더해진다. 타격 판정이 발생할 때 튕기기와 흘리기가 가능하고 타이밍에 맞추어 A나 B버튼을 누르는 것으로 잡기 회피가 가능한 경우도 있다.

■하단 잡기



상대가 앉아있을 때 잡을 수 있는 기술. 아스타로스와 록이 가지고 있다. 타이밍을 맞추어 A 또는 B 버튼을 누르는 것으로 회피할 수 있다.

■공중 잡기



아스타로스, 록이 가지고 있는 독특한 기술로 상대가 공중에 있을 때 공중의 상대를 잡아버린다.

■잡기 공방의 심리전

「소울칼리버」에서는 잡기 공방에서의 심리전은 오히려 단순하다. 잡힐 타이밍에는 결국 A나 B나로 나뉜다. 따라서 잡기 회피가 가능한 모든 잡기는 타이밍에 맞춰 A나 B를 눌러서 회피할 수 있다. 이때 잡기를 입력할 상황인 공격자의 입장에서 이끌어나갈 심리전도 몇 가지로 압축된다. 즉 타격기, 튕기기, 흘리기, 잡기의 네 가지로 나뉘는데 보통 잡기 회피를 입력했을 때 나오게 되는 A, B 공격은 발생 시간이 가장 빠른 공격에 속하므로 타격기로 맞설 경우에는 발생 시간이 빠른 공격이나 후방 회피 후

공격하는 방법을 권장한다. 또 튕기기, 흘리기의 경우는 아주 재미있는 장면을 연출할 수 있다. 잡기를 회피할 때 나오는 공격들은 모두 상, 중단 튕기기, 흘리기가 가능하므로 연속으로 계속 튕기거나 흘려서 상대를 패닉상태로 몰아넣을 수 있다.

소울 차지(A+B+K)

기 모으기 기술의 일종으로 A+B+K를 동시에 누르면 발동한다. 모으기 도중 G를 눌러서 캔슬할 수 있고, 모으기의 정도에 따라 효과가 틀리다. 보통 1~2번 정도의 공격을 시도할 시간이면 소울 차지의 효과가 떨어지므로 주의하자.

■녹색 소울 차지

일반적으로 많이 사용하는 소울 차지를 말한다. A+B+K를 끝까지 누르고 있으면 캐릭터의 몸이 녹색으로 변하고 모든 공격이 카운터 처리되고, 또 가드 불능기의 가드 임팩트가 가능해진다.



▲카운터 히트

■황색 소울 차지

보통 잘 알려지지 않았던 소울 차지. A+B+K로 소울 차지를 발동한 후 녹색 소울 차지 발동 시간의 2/3정도의 타이밍에서 G 버튼으로 캔슬을 하면 캐릭터의 몸이 황금색으로 빛난다. 이 때 각 캐릭터마다 몇몇 기술의 판정들이 가드 불능기로 변하게 된다. 각각에 해당하는 기술들을 찾아내는 것도 의외의 재미.



◀가드 불능

연휴(連携)

각 캐릭터별로 뭔가 「철권」의 10단 콤보 비슷한 것이 생겼다. 그러나 도대체 왜 만든 것인지 의문이 생길 정도로 실용성의 0. 가끔 소울 차지 캔슬을 사용해서 실용성의 가능성을 보여주는 캐릭터도 있지만 역시나 그냥 싸우는 것이 낫다.

낙법 시스템

낙법을 하는 방법은 간단하다. 다운시 G버튼을 누르고 있으면 제자리에서 일어나고, G버튼을 누른 상태에서 레버 방향을 입력하면 그 방향으로 구르게 된다. 기상시의 심리전을 생각한다면 일어나는 방향도 중요.

공중 제어 시스템

다양한 공중 콤보의 개발을 무의미하게 만들어 버린 시스템. 공중 콤보로 한대 이상 맞으면 ←↑→↓의 4 방향으로 움직일 수 있게 된다. 물론 상대방 쪽으로 방향을 입력하는 바보짓은 절대 하면 안 된다. 상황에 따라 측면이냐 후방이냐의 선택을 신중히 해야 한다. 또한 링 아웃 일보 직전이라도 공중 제어 시스템이 있으니 절대 포기하면 안 된다.

기상 공격 시스템

기존의 격투 게임과 달리 「소울칼리버」에는 기상 전용 공격의 활용도가 매우 낮다. 또 기상 전용 공격을 가지고 있는 캐릭터도 한정되어 있다. 그러나 기상 후 통상기로 이어지는 시간이 거의 딜레이가 없는 정도이기 때문에 오히려 기상 공방은 더욱 다양해졌다. 기상 후 통상기를 입력하면 같은 커맨드라도 앉아있는 상태에서의 기술이 나가는 경우가 대부분이고 또 기상 공격으로 잡기를 사용할 수도 있다. 그러나 공격 중 무적 시간이 존재하지 않으므로 가드 임팩트나 상대의 공격을 예측하여 사용하는 것이 중요.

링 셀렉트 시스템

「소울칼리버」에는 매우 많은 링이 존재하는데 「버추어 파이터 3」의 링과는 달리 고저차가 존재하지 않기 때문에 몇몇 좁은 링을 제외하곤 대전에 미치는 영향은 적은 편이다. 대전 옵션에서 RING SELECTION을 ON으로 해 놓았다면 도전자가 원하는 링을 선택할 수 있다.

링 아웃 시스템

「소울칼리버」에서는 전작 소울 엣지의 링 아웃 시스템을 그대로 계승하였다. 링 끝에 몰리더라도 다운을 당하거나 점프를 해서 떨어지지 않는 한, 링 아웃을 당하지 않는다.

상황에 따른 공격 데미지의 차이

「소울칼리버」에선 카운터 히트, 히트 방향, 다운 자세에 따라 공격의 데미지 정도가 다르다. 세부 사항은 다음과 같다.

■카운터 히트

카운터 히트에는 상대의 경직 시간 증대, 다운 여부의 변화, 뜨는 높이가 높아지는 등의 효과가 있다.

- 어택 카운터: 상대가 공격을 하던 중 맞았을 경우 그 기술의 120% 데미지를 입게된다.
- 배후 카운터: 상대의 배후에 공격을 성공했을 경우 그 기술의 110% 데미지를 줄 수 있다.
- 런 카운터: 상대가 러시 중 공격을 당했을 때 그 기술의 107%의 데미지를 입게된다.

■히트 방향

- 정면 히트: 상대의 정면에 공격을 성공했을 때 그 기술의 100% 데미지를 준다.
- 측면 히트: 상대의 측면에 공격을 성공했을 때 그 기술의 107% 데미지를 준다.
- 배후 히트: 상대의 배후에 공격을 성공했을 때 그 기술의 115% 데미지를 준다.

■다운 자세

다운시 상대의 추가 공격을 당할 때, 다운 포즈에 따른 데미지 차이가 있다.

- 등이 위로: 엎어져 있을 경우 그 기술의 80% 데미지를 입는다.
- 배가 위로: 누워 있을 경우 그 기술의 75% 데미지를 입는다.

캐릭터 공략

추가 캐릭터 및 세부 기술 설명 과 연속기는 다음달 연재 공략에서 추가한다.



볼도

볼도는 개성적이다 못해 변태적인 캐릭터이다. 대인 대전에서의 승부의 관건은 이러한 변태적인 기술을 얼마나 능숙하게 사용하느냐로 결정된다. 가장 중요한 공격 수단 중 하나는 뒤돈 상태에서의 공격이다. 블라인드 턴(↓↙←)을 비롯한 수많은 뒤돌기 기술을 사용해서 등을 보인 상태에서 상대와 대치해야 한다. 물론 가드를 할 수 없다는 단점이 있지만 발생 시간이 빠른 뒤돈 상태에서의 공격들과 8WAY-RUN을 사용해서 충분히 그 단점들을 커버할 수 있다. 또한 비슷한 동작으로 시작하지만 전혀 다른 기술이 파생되는 리글 스텝(↓↘→)과 마고트 스텝(앉아서 ↙↓↘)도 중요하다. 이 두 기술에서 파생되는 중, 하, 잡기의 조합은 스텝 자체의 특성인 상단 공격의 회피 성능과 합쳐져서 빛을 발하게 된다. 또 변태 기술의 대표격이라 할 수 있는 지 · 라크(↓ or ↘A+K)도 대폭 파워업. 신기술 훌리추얼(지라크 중 B+K)을 사용해서 지옥의 덤블링을 할 수 있다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➜ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
사이드 크로	A	상	9	
스템피드 스크래치	B	중	23	
튜드 하이킥	K	상	24	
투우 리버	↓A	특중	9	
리바이브 헬치	↓B	중	24	
서커스 트라비즈	↓K	하	15	
스케어 크로우 스핀	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
비하인드 스크래치	(등을 보이고 있을 때)B	중	23	
비하인드 뮤트 하이 킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	20	
비하인드 토우 커터	(등을 보이고 있을 때)↓A	특중	9	
비하인드 시트 스크래치	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	24	
비하인드 뮤트 로우 킥	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	31	
프롤리그 브레인 로버	↖ or ↑ or ↗A	상	20	
프롤리그 포트 카리스	↖ or ↑ or ↗B	중	↖22, ↑24, ↗24	
사이드 드롭 킥	↖ or ↑ or ↗K	상	28	
프롤리그 브레인 로버	G↖ or ↑ or ↗A	상	20	
프롤리그 포트 카리스	G↖ or ↑ or ↗B	중	↖22, ↑24, ↗24	
사이드 드롭 킥	G↖ or ↑ or ↗K	상	28	
서스펜드 기어	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	↖22, ↑25, ↗25	
서스펜드 펜쥬럼	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	21	
서스펜드 오브 조인트	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	↖27, ↑34, ↗34	

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시저스 크로	AA	상상	9, 17	
뮤트 스크래치	AB	상중	9, 14	
뮤투 슬래시	ABA	상중중	9, 14, 14	
뮤트 슬래시 백스텝	ABA←	상중중	9, 14, 14	
사이드 크로 킥	AK	상중	9, 13	
서브 라이즈 토우 리버	↗A	특중	13	
랫 체이스	↓A	하	13	
더블 랫 체이스	↓AA	하하	13, 13	
랫 체이스 킥	↓AK	하상중	13, 28, 4	
트리플 랫 체이스	↓AAA	하하하	13, 13, 13	
트리플 랫 체이스 킥	↓AAAK	하하하상중	13, 13, 13, 28, 4	

블라인드 블레이드	↘A	중	36	
블라인드 크로	←A	상	17	
스케어 크로우 블라인드 크로	←AA	상상	17, 24	
엘레강트 텐더	←⬅A	중	25	
쵸리 립퍼	→A	상	26	
엘레강트 크로	→➡A	상	23	
스콜피온즈 크로	(일어서며) A	중	22	
스탠피드 슈레더	BB	중중	23, 18	
스탠피드 슈레더 백어택	BBB	중중중	23, 18, 18	상대의 배후에서만 3격 발동
베르치아 루터 지 · 라크	↙BK	중중	24, 18	
얼터 스팅거	↙BKK	중중상	24, 18, 32	
엑스터시	↓B	중	28	
모어 엑스터시	↓BB	중중	28, 28	
엑스터시 백 스탭	↓B←	중	28	
스토막 슬라이서	↘B	중	24	
길로틴 시저스	↘BB	중중	24, 32	
헬 춉	←B	중	23	
블라인드 헬 크로	←BA	중중	23, 15	
데몬 펠로몬	←(B)	가드불능, 하하하	37, 4, 4, 4	최대로 모았을 때 가드 불능기 발동
블레이드 네일	→B	상	22	
데몬 엘보	→➡B	중	47	
테이스트 배드	(일어서며)B	중	28	
테이스트 배드 지 · 라크	(일어서며) (B)	중	28	
보우 맨티스	(일어서며)BB	중중	28, 28	
티스토벳 롤링	(일어서며) (B) A+B	중중중	28, 12, 12	
티스토벳 롤링 지 · 라크	(일어서며) (B) A+B G	중 특수이동	28	
티스토벳 롤링 지 · 라크 다운	(일어서며) (B) A+B ⬇	중중하	28, 12, 10	
크리피스트 렛치	(앉아서)↘B	중	24	
그레이브 디거	bA	하하하	4, 4, 4	
스콜피온즈 테일	↙K	중	23	
스콜피온즈 테일 프론트	↙K➡	중	23	
써키스트 라비즈	↓K	하	15	
뮤트 미들킥	↘K	중	18	
헤드 리버서	←⬅K	중	22	
라 체트 스크리머	→➡K	중	40	
루나틱 스핀	(일어서며)K	중	28	
루나틱 스핀 프론트	(일어서며)K➡	중	28	
리글 스텝	↓↘→	특수이동		
리글 크로	↓↘→A	상	18	
리글 시저스	↓↘→AA	상중	18, 18	
리글 블라인드 블레이드	↓↘→A↘A	상중	18, 36	
리글 블라인드 시저스 백스탭	↓↘→A←A	상중	18, 18	
리글 댄서	↓↘→B	중	40	
리글 갤럽	↓↘→BB	중중	40, 18	
리글 맨티스	↓↘→BBB	중중중	40, 18, 33	
오프 조인트 마리오넷	↓↘→K	하	28	
슬라이딩 후크	↓↘→A+B	하	25	
루니 슬링	↓↘→B+K	중	20	
블라인드 턴	↓↙←	특수이동		
페이스 레스 블레이드	(등을 보이고 있을 때)→A	중	39	
리프팅 소서	(등을 보이고 있을 때)→➡A	중	29	
매드 리프팅 소서	(등을 보이고 있을 때)←A	상	23	
페이스 레스 엘보	(등을 보이고 있을 때)←AB	상중	23, 20	
마커블 웟지	(등을 보이고 있을 때)→B	상	44	
마커블 스탯치	(등을 보이고 있을 때)→➡B	중	36	
마커블 헨쥬렘	(등을 보이고 있을 때)←B	중	18	
마커블 가뮬렛	(등을 보이고 있을 때)←BB	중중	18, 28	

모어 마커블 헨쥬렘	(등을 보이고 있을 때)⬅BB	중중	18, 18	
마커블 스퀘어 로그	(등을 보이고 있을 때)→➡bA	중	29	
스콜피온즈 테일	(등을 보이고 있을 때)↙K	중	23	
오프 조인트 마리오넷	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	31	
비하인드 뮤트 하이킥	(등을 보이고 있을 때)←K	상	20	
이모탈 베르치	(등을 보이고 있을 때)↓A+B	하	37	
롤링 크레이지	(등을 보이고 있을 때)A+B	중중	25, 30	1격 히트시 2격 발동
스프릿트 호일	(등을 보이고 있을 때)A+B⬇	중하	25, 34	
롤링 크레이지 호일	(등을 보이고 있을 때)A+B(착지하며)⬇	중중하	25, 30, 34	1격 히트시 2격 발동
롤링 크레이지 지·라크	(등을 보이고 있을 때)A+B G	중	25	
데스 로즈	(등을 보이고 있을 때)A+K	중중	30, 28	
마고트 스텝	↙↓↘	특수이동		
백 마고트 스텝	(마고트 스텝 중)↙	특수 이동		
마고트 스팅거	(마고트 스텝 중)K	상	32	
지·라크	↓A+Kor↘A+Kor(뒤 돈 상태에서)↓A+K	중	18	
지·라크 프론트 무브	(지·라크 중)➡	특수이동		
스티어럭	(지·라크 중)→➡	하	23	다리가 앞일 경우 판정 없음
스티어럭~홀리츄얼	(지·라크 중)→➡B+K	하중	23, 16, 5	지면과 접촉시 데미지
홀리츄얼	(지·라크 중)B+K	중	16, 5	지면과 접촉시 데미지
지·라크 백 무브	(지·라크 중)⬅	특수이동		
지·라크 스탠드업	(지·라크 중)↑	특수이동		
지·라크 다운	(지·라크 중)G	특수이동		
폴 마나	(지·라크 중)A	중중	29, 52	
폴 행거	(지·라크 중)B	중하	34, 36	
럭 스팅거	(지·라크 중 발이 상대 쪽일 때)K	상	32	
럭 업셋	(지·라크 중 머리가 상대 쪽일 때)K	중	23	
프레잉 멘티스	A+B	중	37	
프레잉 캔서	↓A+B	하	34	
길로틴 바이트	←A+B	중	37	
프렌지 자이로	→A+B	중	42	
게이트 오프너	→➡A+B	중중	23, 18	
게이트 프라이어	→➡A+B K	중중	23, 27	
블라인드 다이브	(앉아서)↘A+B	상	47	
매드 블라인드 다이브	(앉아서)↘(A+B)	가드불능	75	
프럼 윌로	B+K	특수회피		
와구 미믹	→B+K	특수회피		
콜베잉 미믹	←B+K	특수회피		
저니 미믹 아웃사이드	↓B+K	특수회피		
저니 미믹 인사이드	↑B+K	특수회피		
루니 슬링	(앉아서)B+K	중	20	
데스 로즈	A+K	중중	23, 28	
그레이브 로즈	(A+K)	중중	33, 37	
웹 위버	←A+K	가드불능	71	G로 캔슬 가능
인세인 플립	→➡A+B+G	중	42	
인세인 트랩	→➡A+B+G K	중상	42, 52	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
엘레강트 텐더	(↖ or ↙ or ← 방향 이동중)A	중	25	
길로틴 바이트	(↖ or ↙ 방향 이동중)B	중	37	
밀리온 바이트	(↖ or ↙ 방향 이동중) (B)	중중중	37, 18, 18	
스콜피온즈 테일	(↖ or ↙ 방향 이동중)K	중	23	
스콜피온즈 테일 프론트	(↖ or ↙ 방향 이동중)K➡	중	23	
리글 스텝	(전 방향 이동중)B+K	특수이동		
블라인드 블레이드	(↑ or ↓ 방향 이동중)A	중	36	
뱃포네 아트	(↑ or ↓ 방향 이동중)B	중중	18, 13	
유트 로우 킥	(↑ or ↓ 방향 이동중)K	하	22	

게이트 오프너	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동중)A+B	중중	23, 18	
게이트 블라이어	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동중)A+B K	중중	23, 27	
뮤트 임프레스	(↘ or ↗ 방향 이동중)A	상	30	
데몬 엘보	(↘ or ↗ or → 방향 이동중)B	중	47	
데스 플럭커	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	상	42	
헬 촙	(← 방향 이동중)B	중	23	
블라인드 헬 크로	(← 방향 이동중)BA	중중	23, 15	1격째는 모으기 가능
데몬 펠로몬	(← 방향 이동중) (B)가드불능	하하하	37, 4, 4, 4	1격 히트시에 추가타 발동
엘레강트 크로	(→ 방향 이동중)A	상	23	
헤드 리버서	(← 방향 이동중)K	중	22	
스어사이드 다이브	(→ 방향 이동중)	하	26	

잡 기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스피닝 엄브렐러	(근접시)A+G	잡기	50	
센치피트 나이트메어	(근접시)B+G	잡기	55	
블러디 드릴	(근접시)K+G	잡기	75	
새디스틱 스파이더	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	72	
하포네 인퀘스트	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
부시워커	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
라이프 사커	↓↘→A+G	잡기	58	
블라인드 하베스트	(상대가 배후에서 근접시)B+G	잡기	60	

캐 릭 터 별 연 휴

기술명	커맨드
볼도의 연휴	↓↘→B+KK/A+KB↓⬇B/KA+B⬇



미츠루기

아케이드용의 국내 버전에서 아더(Arthur)라는 국적 불명의 캐릭터로 등장했던 캐릭터. 미츠루기가 무기로 사용하는 일본도는 리치가 길지도 짧지도 않은 중간 형태라서 근거리와 중거리 공격을 적절하게 조합해야 한다. 즉 리치가 긴 나이트메어, 아스타로스 같은 캐릭터와 대전할 때는 근거리를, 반면 리치가 짧은 타키, 소피티아 같은 캐릭터와 대전시에는 중거리 대전을 해야 한다. 또 미츠루기의 기술 중 기술이 끝난 후 이아이(←A+B), 카스미(→A+B) 자세로 전환이 가능한 기술은 절대 간과해서는 안 된다. 특히 카스미 자세에서 사용 가능한 카가리보에(카스미 중 A+B)는 상, 중단 회피 성능이 있으니 자주 사용할 것을 권장한다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기 본 기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
카케	A	상	13	
오카미	B	중	19	
케리	K	상	14	
후시가케	⬇A	특중	14	
츠치바아시	⬇B	중	17	
스소마키	⬇K	하	13	
카에리누키	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
카에리다치	(등을 보이고 있을 때)B	중	33	
카에리게리	(등을 보이고 있을 때)K	상	21	
후시카에리누키	(등을 보이고 있을 때) ⬇A	하	14	
후시카에리다치	(등을 보이고 있을 때) ⬇B	중	24	
후시카에리게리	(등을 보이고 있을 때) ⬇K	하	14	

키리카부기리	↖ or ↑ or ↗ A	중	42	
와라타바다치	↖ or ↑ or ↗ B	중	28	
무소오게리	↖ or ↑ or ↗ K	중	↖9, ↑18, ↗18	
키리카부가리	G↖ or G↑ or G↗A	상	↖28, ↑42, ↗42	
와라타바다치	G↖ or G↑ or G↗B	중	28	
쿠이사시게리	G↖ or G↑ or G↗K	중	36	
키리카부바라이	G↖ or G↑ or G↗(착지하며) A	하	↖18, ↑23, ↗23	
키리톤보	G↖ or G↑ or G↗(착지하며)B	중	↖28, ↑39, ↗39	
오리하지키	G↖ or G↑ or G↗(착지하며)K	중	↖14, ↑19, ↗19	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
나라비카케	AA	상상	13, 16	
스네츠무지	↙A	하	42	모으기 가능
츠무지카구라	↙AB	중	52	1격 모으기 가능
후지가케	↓A	특중	12	
치리코가네	↘A	중	21	
니에하라이	←A	상	28	
니에하라이~카스미	←A→	상	28	
토지	→A	상	23	
니에가스리	←←A	중	42	
니에가스리~이아이	←←(A)	중	42	
후미카리	→→A	중	37	
코게츠	→↘↓↙←A			
나가레요이츠키	→↘↓↙←(A)	상	24	
카쿠레요이츠키	→↘↓↙←AA	가드불능	61	
카리	(일어서며) A	중	33	
오가미즈리	BB	중중	19, 20	
오가미즈리~카스미	BB→	중중	19, 20	
오가미 아테	B→	상	28	
우츠로바아시	↙B	중	21	
이브시	↓B	중	17	
아마바이키	↘B	중	38	
타마리카자아나	←B or →B←	중	47	
타마리카자아나~카스미	←B→ or →B→	상	37	
카자아나	→B	중	24	
우츠로카자아나	→B↑	상	37	
후시카자아나	→B↓	하	20	
요이노코레후지	→↘↓↙←B			
아카네노크레무츠	→↘↓↙←BB	가드불능	85	
후시아나	(앉아서)↘B	중	33	
오가미와리	←←B	중	22	
오가미카구라	←←BB	중중	22, 33	
우츠로카구라	→→B	중	28	
아마카구라	→→BB	중중	28, 43	근거리28, 34, 원거리28, 28
우츠로카구라~이아이	→→(B)	중	28	
츠치카구라	(앉아서)↙B	중	36	
카구라누이	(앉아서)↙BB	중중	36, 53	
스리바야시	(일어서며)B	중	23	
후미카케	bA	중	33	
츠라마키	→K	상	23	
히자가네	→→K	중	14	
하지키자시	←K	중	24	
하지키와리	←KB	중중	24, 42	
스소마키	↙K	하	14	
이나호마키	↓K	하	23	
이나호가리	↓KB	하중	23, 28	

이나호가리~카스미	↓KB→	하중	23, 28	
하지키	↘K	중	20	
하지키	(일어서며)K	중	18	
하비키고마	kB	중중	22, 42	
오보로카구라	A+B	중중	23, 42	
아제누이	↓A+B	중	28	
호무라보에	→→A+B	중	61	
미나모바라이	(앉아서)↗A+B	하	23	
쿠루마기리	↘ or ↑ or ↗A+B	중	↘28, ↑28, ↗37	
사시후미	↓↘→	특수이동		
사시후미 이와토와리	↓↘→B	중	47(56)	모으기 가능
리쿠도오노 사바키	A+K	타격잡기(중)	30, 30	
핫케노 시노키	A+K→	타격잡기(중)	30, 30	
키리하가에시	B+K	타격잡기(중)	45, 18	
우치코가네	↘B+K	중	30	
칸누키고메	←B+K	상	33	
이아이	←A+B			B+K를 입력하면 카스미로 전환
사야바라이	(이아이 중)A	상	13	(A)입력시 서서 가드 상태로
사야우치	(이아이 중)B	상	13	(B)입력시 서서 가드 상태로
스네오리게리	(이아이 중)K	하	17	(K)입력시 서서 가드 상태로
히즈츠가에시	(이아이 중)G	반격기	9, 9, 37	(G)입력시 서서 가드 상태로, 종베기, 찌르기는 반격 불가
하라이히즈츠	(이아이 중)A+B	가드불능(상)	47	
와리오오즈츠	(이아이 중)(A+B)	가드불능(중)	56	
쿠즈시다라이	(이아이 중)(A+B)	가드불능(중)	56	
쿠즈시다라이	(이아이 중)(A+B)(최대한 모았을 때 뗀다)	가드불능(중)	23, 42	
카스미	→A+B			B+K를 입력하면 이아이로 전환
카자누이	(카스미 중)A	상	19	
카자누이	(카스미 중)AA	상상	19, 17	
카자누이	(카스미 중)AAA	상상상	19, 17, 17	1번째 공격까지만 카스미 자세 유지
리쿠도오노 사바키	(카스미 중)B	타격잡기(중)	30, 37	
핫케노 시노기	(카스미 중)B→	타격잡기(중)	30, 37	
미즈호마기	(카스미 중)K	하	24	
카가리보에	(카스미 중)A+B	중	52	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스네카리	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)A	하	36	
미네바야시	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)B	중	23	
비네바리이	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)BA	중상	23, 22	
미네바리이~카스미	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)BA→	중상	23, 22	
미네호무라	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)BAB	중상중	23, 22, 47	G입력으로 3격 캔슬 가능
하지키자시	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)K	중	원거리 히트시 24, 근거리 히트시 9	
하지키와리	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)KB		24, 42	
호무라보에	(↙ or ↖ 방향으로 이동중)A+B	중	61	G입력으로 캔슬 가능
후소오	(모든 방향으로 이동중)B+K	중	41	
카스미	(모든 방향으로 이동중)aB			B+K 입력으로 이아이로 전환
이아이	(모든 방향으로 이동중)bA			B+K 입력으로 카스미로 전화S
니에바라이	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)A	상	28	
니에바라이~카스미	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)A→	상	28	
이로리보에	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)B	중	34	
츠라마키	(↓ or ↑ 방향으로 이동중)K	상	27	
호무라보에	(↓ or ↑ or ↘ or ↗ 방향으로 이동중)A+B	중	61	
후미카리	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중)A	중	37	
우츠로카구라	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중)B	중	30	
우츠로카구라~이아이	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중)(B)	중	30	
아마카구라	(→ or ↗ or ↘ 방향으로 이동중)BB	중중	30, 43	근거리 30, 34, 원거리 30, 20
히자가네	(↙ or ↘ 방향으로 이동중)K	중	31	

니에가스리	(←방향으로 이동중)A	중	42	
니에가스리~이아이	(←방향으로 이동중)(A)	중	42	
오가미와리	(←방향으로 이동중)B	중	22	
오가미가구라	(←방향으로 이동중)BB	중중	22, 33	
하지키자시	(←방향으로 이동중)K	중	근거리 24, 원거리 9	
하지키와리	(←방향으로 이동중)KB	중중	24, 42	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
아야메시구레	(근접시)A+G	잡기	55	
하나레코레후지	(근접시)B+G	잡기	55	
사카키노하나무케	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	80	
요미노카도	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
사바키하야니에	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
리쿠도오노사바키	A+K	타격잡기(중)	30, 30	서서 크리히트시 발동
핫케노시노기	A+K➞	타격잡기(중)	30, 30	서서 크리히트시 발동
키리하가에시	B+K	타격잡기(중)	45, 18	크리히트시 발동
리쿠도오노사바키	(카스미 중)B	타격잡기(중)	30, 37	서서 크리히트시 발동
핫케노시노기	(카스미 중)B➞	타격잡기(중)	30, 37	서서 크리히트시 발동

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
미츠루기의 연휴	↙↙ BA→A+B↑⬆BB→↓↘→(B)



나이트메어 & 지그프리드



나이트메어와 지그프리드는 두 캐릭터간의 차이가 거의 없으므로 따로 나누지 않는다. 이 두 캐릭터는 정적(靜的)인 캐릭터이다. 화려한 움직임이나 빠른 대시 같은 것은 전혀 필요없다. 오직 3가지의 변형 자세를 적절히 조합하며 휘두르면 된다고 해도 과언이 아닐 듯. 화면의 절반을 차지하는 긴 리치를 사용해서 중거리를 제압하면 상대는 이들의 근처에도 못와보고 사망하게 되는 경우가 부지기수. 발생시간이 다소 느리다고 느껴질 수도 있겠지만 한방 한방의 엄청난 데미지와 가드했을 때 상대가 부담하게 되는 가드 딜레이는 그 단점을 충분히 커버하고도 남는다. 튕기기나 흘리기를 사용하더라도 실패했을 때의 부담이 크기 때문에 몇 번의 실수로 순식간에 게임이 끝나버리는 수도 있다(물론 나이트메어, 지그프리드의 승리로). 이 캐릭터를 사용할 때 특히 신경써서 사용할 것은 홀드입력이다. 통상기라도 홀드입력을 통해서 치프, 베이스, 덱스터 홀드로의 전환이 자유롭기 때문에 공격시의 딜레이를 줄일 수도 있고 다양한 공격을 시도하는데 많은 도움이 된다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➞ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬래시	A	상	18	
스워드 버스터	B	중	23	
다크 하이킥	K	중	12	
레그 슬래시	⬇A	하	15	
스프릿트 버스터	⬇B	특중	23	
다크 로우 킥	⬇K	하	11	
터닝 헤드 슬래시	(등을 보이고 있을 때)A	상	25	

터닝 스워드 바스터	(등을 보이고 있을 때)B	중	35
터닝 다크 하이킥	(등을 보이고 있을 때)K	상	19
터닝 레그 슬래시	(등을 보이고 있을 때)⬇A	중	15
터닝 스카이 프리터	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	28
터닝 다크 로우킥	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	12
점핑 백 스핀 슬래시	↖ or ↑ or ↗A	상	49
페이탈 버스터	↖ or ↑ or ↗B	중	↖26, ↑35, ↗40
점핑 브레이브 킥	↑ or ↗K	중	↑22, ↗25
점핑 백 브레이브 킥	↖K	상	17
점핑 백 스핀 슬래시	G↖ or ↑ or ↗A	상	43
페이탈 버스터	G↖ or ↑ or ↗B	중	↖26, ↑35, ↗40
점핑 브레이브 킥	G↑ or ↗K	중	↑22, ↗25
점핑 백 브레이브 킥	G↖K	상	17
다이빙 레그 슬래시	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	↖19, ↑24, ↗24
다이빙 풀 스윙 스프릿터	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) (B)	중	↖26, ↑34, ↗34
다이빙 풀 스윙 스피릿터~치프 홀드	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) (B)	중	↖26, ↑34, ↗34
다이빙 엑셀 킥	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	17

고 유 기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
프로그레스 슬래시	AA	상상	18, 20	
슬래시 크로스	AAB	상상중	18, 20, 35	
슬래시 그라운드	A↓A	상하	18, 22	
더블 그라운드	A↓AA	상하하	18, 22, 35	
섀도우 슬라이서	↙A	하	44(53)	모으기 가능
레그 슬래시	↓A	하	17	
에이메트 크래셔	↘A	중	28	
백 스핀 슬래시	←A	상	52	
퀵 스핀 슬래시	→A	상	근거리 히트시 33, 원거리 히트시 29	
퀵 스핀 슬래시~덱스터 홀드	→(A)	상	33, 원거리 히트시 29	
라이드 슬래시	→➡A	상	43	
퀵 백 스핀 슬래시	aG, A	상	35	
슬래시~덱스터 홀드	(A)	상	18	
라이징 슬래시	(일어나며)A	특중	28	
매일 슈트롬	(일어나며)AA	특중, 하	28, 38	
매일 슈트롬 2격 캔슬	(일어나며)AA⬇	특중	28	
건틀렛 버스터	B→	중	26	
런 하트 버스터	B←	중	69	
스워드 버스터 캔슬~치프 홀드	B~←			
메일 스프리터	BB	중중	23, 26	
버스터 그라운더	B↓A	중하	23, 40(49)	2격째 모으기 가능
버스터 그라운드 캔슬~치프 홀드	B↓A⬅	중	23	2격째 모으기 가능
스워드 버스터~베이스 홀드	(B)	중	23	
슬래스트 스로	↙B	타격잡기(중)	35(32)	
섀도우 버스터	↓B	특중	23	
섀도우 버스터~베이스 홀드	↓(B)	특중	23	
스카이 스프리터	↘B	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
스카이 스프리터~치프 홀드	↘(B)	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
헤드 배트	←B	중	16	
더블 헤드 배트	←BB	중중	16, 22	
페이탈 다이브	←⬅B	중	44	
페이탈 드라이브	←⬅BB	중하	44, 51	
페이탈 드라이브~베이스 홀드	←⬅(B)	중	44	
피어싱 스트라이크	→B	중	근거리 44, 원거리 50	
루크 스프리터	→➡B	중	근거리 히트시 56, 원거리 히트시 46	
팜 맨트 디바이드	→➡bA	중중중	11, 11, 62	
풀 스윙 스프리터	(일어서며)B	중	22	

풀 스윙~치프 홀드	(일어서며) (B)	중	22	
스프리트 버스터~베이스 홀드	(앉아서) (B)	특중	23	
헬름 디바이더	bG B	중	16	
아머 브레이커	bG BB	중하	16, 32	
아머 브레이커~치프 홀드	bG B(B)	중하	16, 32	
브레이크 킥	bG BK	중중	16, 21	
아스티바이드	↓↘→B	가드불능	71	
그라이드 로우 킥	↙K or ⬇K	하	11	
다크 미들 킥	↘K	중	16	
엑셀 킥	↘KK	중하	16, 10	
엑셀 헤드 어퍼	↘KKB	중하중	16, 10, 19	
다크 사이트 킥	←K	중	22	
제이드 크래커	→K	상	16	
숄더 차지	→➡K	중	21	
라이징 킥	(일어나며)K	중중	17, 14	
스톰 핑	↓↘→KKKKK or 상대 다운 중 ↓KKKKK	하하하하하	10, 7, 7, 7, 7	
아스트 텀블	↓↘→(K) or 상대 다운 중 ↓(K)	하	26	
다크 소울 임팩트	↘A+B	하	39	
브레이즈 윈드 · 덱스터 홀드	A+B	중중중	10, 10, 16	지그프리드 전용기술
브레이즈 슈트롬	A+B A	중중하	10, 10, 19	지그프리드 전용기술
플라잉 엣지	→➡A+B	중	53	
플라잉 엣지~다운	→➡A+B⬇	중	53	
아웃사이드 건틀렛 버스터	↓B+K →B	중	26	
인사이드 건틀렛 버스터	↑B+K →B	중	26	
드롭 킥	→➡B+K	상	32	
스핀 킥	A+K	상	26	
스핀 킥 슬래시	A+K A	상상	26, 21	
스핀 더블 슬래시	A+K AA	상상상	26, 21, 23	
스핀 슬래시 크로스	A+K AAB	상상상중	26, 21, 23, 34	
스핀 슬래시 딜레이 크로스	A+K AA~B	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 크로스~베이스 홀드	A+K AA~(B)	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 그라운드	A+K A↓A	상상하	26, 21, 22	
스핀 킥 슬래시~덱스터 홀드	A+K (A)	상상	26, 21	
스핀 미들 킥	A+K K	상중	26, 33	
치프 홀드	B+K			
테라-더-큐라	(치프 홀드 중)A	상중	근거리 히트 26, 21, 원거리 히트 26, 17	
테라-더-큐라~덱스터 홀드	(치프 홀드 중) (A)	상	26	
테라 스톰퍼	(치프 홀드 중)B	중	근거리 히트 47, 원거리 히트 35	
테라 니	(치프 홀드 중)K	중	17	
테라 헬 프리	(치프 홀드 중)KK	중	17, 20	
베이스 홀드	→B+K or (앉아서)↘B+K			
그립 사이즈	(베이스 홀드 중)A	하	28	
그립 사이즈~덱스터 홀드	(베이스 홀드 중) (A)	하	28	
그립 캐터필트	(베이스 홀드 중)B	하	40	
그립 캐터필트~치프 홀드	(베이스 홀드 중) (B)	하	40	
그립 럼	(베이스 홀드 중)K	중	5	
필드 셔터	(베이스 홀드 중)A+B	중	5	
에어 디바이드	(베이스 홀드 중)bA	중중중	11, 11, 44	
덱스터 홀드	←B+K			
팬텀 슬래시	(덱스터 홀드 중)A	하	26	
더블 팬텀 슬래시	(덱스터 홀드 중)AA	하상	26, 49	
팬텀 슬래시 그라운드	(덱스터 홀드 중)A↓A	하하	26, 37	
팬텀 딥퍼	(덱스터 홀드 중)B	중	37	
팬텀 딥퍼~치프 홀드	(덱스터 홀드 중) (B)	중	37	
팬텀 토우 킥	(덱스터 홀드 중)K	상	27	
소울 바이더	(덱스터 홀드 중)bA	중	35	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
백 스핀 슬래시	(↙ or ↖ or ←방향으로 이동중)A	상	52	
섀도우 임팩트	(↙ or ↖방향으로 이동중)B	하	43	
하이브릭 브레이브 킥	(↙ or ↖ or ←방향으로 이동중)K	중	25	
치프 홀드	(→ 이외의 모든 방향으로 이동중)	B+K		
와인드 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)A	중	44	
스워드 바스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B	중	23	
건틀렛 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B→	중	26	
런버드 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B←	중	69	
스워드 버스터 캔슬~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B~←			
헬름 디바이더	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BB	중중	23, 16	
아머 브레이커	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BBB	중중하	23, 16, 32	
아머 브레이커~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BB(B)	중중하	23, 16, 32	
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)BBK	중중중	23, 16, 21	
헬름 디바이더	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bG B	중	16	
아머 브레이커	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bGBB	중하	16, 32	
아머 브레이커~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bG B(B)	중하16, 32		
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)bG BK	중중	16, 21	
스워드 바스터~베이스 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) (B)	중	23	
버스터 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B↓A	중하	23, 40, (49)	2격째 모으기 가능
버스터 그라운드 캔슬~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)B↓A←	중	23	2격째 모으기 가능
스핀 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)K	상	29	
스핀 미들 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KK	상중	29, 23	
스핀킥 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KA	상상	29, 21	
스핀킥 슬래시~덱스터 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)K(A)	상상	29, 21	
스핀 더블 슬래시	(↑or↓ 방향으로 이동중)KAA	상상상	29, 21, 23	
스핀 슬래시 크로스	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KAAB	상상상중	29, 21, 23, 34	
스핀 슬래시 크로스 딜레이	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KAA~B	상상상중	29, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 크로스~베이슬 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KAA~(B)	상상상중	29, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KA↓A	상상하	29, 21, 22	
스핀 더블 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중)KA↓AA	상상하하	29, 21, 22, 35	
라이드 슬래셔	(↗ or ↘ 방향으로 이동중)A	상	43	
스카이 스프리터	(↗ or ↘ 방향으로 이동중)B	중	37	
스카이 스프리터~치프 홀드	(↗ or ↘ 방향으로 이동중) (B)	중	37	
숄더 차지	(↗ or ↘ 방향으로 이동중)K	중	21	
페이틀 다이브	(← 방향으로 이동중)B	중	44	
페이틀 드라이브	(← 방향으로 이동중)BB	중하	44, 51	
페이틀 다이브~베이스 홀드	(← 방향으로 이동중) (B)	중	44	
덱스터 홀드	(← 방향으로 이동중)B+K			
루크 스프리터	(→ 방향으로 이동중)B	중	근거리 히트 56, 원거리 히트 46	
슬라이딩 킥	(→ 방향으로 이동중)K	하	25	
팜 맨트 디바이드	(→ 방향으로 이동중)bA	중중중	11, 11, 62	
플라잉 엣지	(→ 방향으로 이동중)A+B	중	53	
플라잉 엣지~다운	(→ 방향으로 이동중)A+B↓	중	53	
드롭킥	(→ 방향으로 이동중)B+K	상	32	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
힐트 임팩트	(근접시)A+G	잡기	55	
나이트메어 슬래시	(근접시)B+G	잡기	60	
윗치 헌트	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
캘러미티 폴	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
언홀리 테라	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
업토스	(앉아서)A+G or B+G	잡기	30	
슬래스트 스로	↗B	타격잡기(중)	35(32)	
백 슬래스트 스로	(상대 배후에서)↗B	타격잡기(중)	50(32)	

업 토스	(상대 다운시 머리 쪽에 앉아서)A+G or B+G	다운잡기	8	일으켜 세운다
업 토스	(상대 다운시 다리 쪽에 앉아서)A+G or B+G	다운잡기	8	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
나이트메어의 연휴	A+K AA (B) (A) (B)→B+KB ↑B+K →B+K bA
지그프리드의 연휴	A+K A ↘(B)KK →→B(B)G A+B A →→A+B



아스타로스

이 녀석은 여전히 무식하다. 소울칼리버에서 로크와 함께 최다의 가드불능 기술을 가지고 있고 평균 데미지가 가장 높은 캐릭터이고 하단 잡기를 가진 캐릭터이다. 아스타로스는 중량급 캐릭터의 특성상 기술들의 리치가 평균적으로 길고 가드했을 때 상대의 가드 딜레이가 엄청나다. 또한 데미지가 많아서 튕기기나 흘리기를 시도했을 때 실패하면 엄청난 피해를 입게 된다. 아스타로스는 홀드입력으로 기술의 효과와 데미지가 크게 달라지고 상대의 반격 타이밍을 흘뜨리는데도 일조를 한다. 근거리에서는 제라리온(↗B)로 하단을 공략하고 원거리에서는 돌 지크므사리오(←←A)와 튜더 돌 지크 므사리오(←←(A))의 조합을 잘 사용하는 것이 중요하다. 또 상대가 다운됐을 때는 실 · 에비스(←A+B)와 비아즈스 레비스(←(A+B))로 일어나는 것이 두렵도록 해야 한다. 또한 최고의 데미지를 가진 기술 튜더 디리아(↓↘→B+K)의 캔슬을 잘 사용하는 것도 포인트. 기술 발생 시간이 매우 길지만 캔슬로 상대방의 정신을 흘뜨리다가 일단 한번만 히트시키면 그 게임은 끝난 것이나 다름없다. 하지만 기술 이름은 정말 웃기다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➔ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
루크스자	A	상	17	
이르크시아	B	중	22	
비스크	K	상	20	
루크페르자	↓A	하	17	
이루크루사	↓B	특중	23	
브에크	↓K	하	14	
듀 스자	(등을 보이고 있을 때)A	상	22	
듀 이루사	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
듀 브크	(등을 보이고 있을 때)K	상	31	
듀에르 스자	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	17	
듀에르 이루사	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	25	
듀에르 브크	(등을 보이고 있을 때)↓K	중	16	
무토르 스비크	G↖K or G↑K or G↗K	중	↖22, ↑25, ↗25	
무토르 아이악프자	G↖A or G↑A or G↗A	상	↖28, ↑35, ↗38	
무토르 이아메르시아	G↖B or G↑B o rG↗B	중	↖32, ↑37, ↗42	
메를르 스자	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖21, ↑26, ↗28	
일아 메르시야	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	↖34, ↑39, ↗43	
메르베크	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	하	↖17, ↑21, ↗21	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슈 루크스자	(A)	상	29	
무크스자	AA	상상	17(29), 24	첫 번째 공격 홀드 가능
B튜터 슈 무크스자	A(A)	상 가드불능	17(29), 20	첫 번째 공격 홀드 가능
로체리오	AB	상중	17(29), 20	첫 번째 공격 홀드 가능
메리아크 스자	↗A	하	41	
튜더 메리아크 스자	↗(A)	하	53	

메류르 스자	↓A	하	22	
튜터스 무크스자	↘A	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 42	
튜터 엘슬라이 무크스자	↘(A)	가드불능	53	
무크스자	←A	상	25	
돌 지크므사리오	←←A	중	28	
튜더 돌 지크 므사리오	←←(A)	중	38	
루크 피리오	→A	상	14	
크메루시아	→AB	상중	근거리 히트시14, 35, 원거리 히트시14, 31	
튜더 크메루시아	→A(B)	상 가드불능	14, 44	
크루크 스자	→→A	중	31	
멜 디아크 스자	→→(A)	중	34	
일 멜프시아	→→(A)B	중중	34, 79	
아디 일비파자	↓↙←A	타격잡기(중)	65(17)	
엘 리아스 하자	↓↙←AAAAAA	타격잡기(중), 중중중중중	17, 17, 17, 17, 17, 17, 17	처음 공격이 맞지 않았을 때 가능
에라 류 므크스자	(일어서며) A	상	근거리에서 히트시 43, 원거리 히트시 54	
일 이르크시아	(B)	중	38	
틸리온	B→	중	17	모으기 가능
무크스자	BA	중상	22(38), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
크메르시아	BB	중중	근거리 히트시22, 31, 원거리 히트시 22, 36,	
			홀드시 38, 53, 1,2번 째 공격 모두 홀드 가능	
엘 아클리오	BB→	중중	22(38), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
제라리온	↙B	하	31	
비 피라리오	↓B	중	31	
튜더 디 피바리오	↓(B)	가드불능	49	
크메르시아	↘B	중	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 34	
튜더 크메르시아	↘(B)	가드불능	44	
비메르	←B	중	26	
쿠쿠 비메르	←(B)	중	49	
멜포 세라리시아	←←B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
튜터 길포 세리리시아	←←(B)	가드불능	89	
로티라온	→	중	근거리 히트시 30, 원거리 히트시 32	
비사리온	→→	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 44	
에라로 메르사리온	(일어서며)B	중	25	
데로 디브리온	(등을 보이고 있을 때)B+K	중	31	
비스아크	(K)	상	26	
엘 비시오엑	↙K	26		
멜 브에크	↓K	하	14	
큐빅	↘K	중	17	
슈 큐빅	↘(K)	중	32	
튜더스 카즈후자	↘KA	중상	17(32), 40	
크루스 쿠스파리오	↘K(A)	중중	17(32), 29	첫 번째 공격 홀드 가능
비 아즈크	←K	중	36	
무 윕스크	←←K	중	30	
로티아스	→K	중	25	
스루발트	→→K	중	31	
로티 아즈발트	→→(K)	중	근거리 히트시 79, 원거리 히트시 53	
슈 스루발트	(앉아서)↘K	중	31	
에라 에르시스	(일어서며)K	중	21	
메리아크 스자	(일어서며)KA	중하	21, 41	
슈 무크사리오	A+B	중	근거리 히트시 32, 원거리 히트시 59	
메르피탈 지그무트	↘A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
튜피달 지그무트	↘(A+B)	가드불능	85	
실 레비스	←A+B	중	21	
비아즈스 레비스	←(A+B)	타격잡기(가드불능)	30(28)	
쿠쿠 로티라온	B+K	타격잡기(상)	23	
크래쿼 액시라이오	↘B+K	하	근거리 히트시 49, 원거리 히트시 44	
스루퍼	→B+K	상	33	
튜더 듀르퍼	→(B+K)	44		
듀더 디리아	↓↘→B+K	가드불능	107	G버튼으로 캔슬 가능

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
메리아코스자	(↙ or ↖방향으로 이동중)A	하	41	
튜더코스자	(↙ or ↖방향으로 이동중) (A)	하	근거리 히트시 53, 원거리 히트시 49	
멜포 세라리시아	(↙ or ↖방향으로 이동중)B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
튜터 길포 세라리시아	(↙ or ↖방향으로 터 길포 이동중) (B)	가드불능	89	
뮤 윕스크	(↙ or ↖방향으로 이동중)K	중	30	
무즈메르피탈 지그무트	(↙ or ↖방향으로 이동중)A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
뮤즈 튜피탈 지그무트	(↙ or ↖방향으로 이동중)	(A+B)	가드불능	85
무르데르프 하숨즈	(↑ or ↓방향으로 이동중)A	중	25	
시우르 무즈르 스자	(↑ or ↓방향으로 이동중)AA	중중	25, 25	
무즈르비시아	(↑ or ↓방향으로 이동중)B	중	53	
무즈르 메르아리오	(↑ or ↓방향으로 이동중)K	중	37	주변에 지진 효과
튜더 무즈르 메르아리오	(↑ or ↓방향으로 이동중) (K)	중	56	주변에 지진 효과
무즈 멜피달 지그므트	(↑ or ↓ or ↗ or ↘방향으로 이동중)A+B	상	근거리 히트시 36, 원거리 히트시 50	
무즈 튜피달 지그므트	(↑ or ↓ or ↗ or ↘방향으로 이동중) (A+B)	가드불능	85	
크룩스저	(↘ or → or ↗방향으로 이동중)A	중	31	
멜 디악스저	(↘ or → or ↗방향으로 이동중) (A)	중	34	
일 멜프셔	(↘or→or↗방향으로 이동중) (A)B	중중	34, 79	
크메루시아	(↘ or ↗방향으로 이동중)B	중	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 34	
튜더 크메루시아	(↘ or ↗방향으로 이동중) (B)	가드불능	44	
수르발트	(↘ or ↗방향으로 이동중)K	중	31	
로티 아즈발트	(↘ or ↗방향으로 이동중) (K)	중	근거리 히트시 79, 원거리 히트시 53	
돌 지크 무사리오	(←방향으로 이동중)A	중	28	
튜터 돌 지크 무사리오	(←방향으로 이동중) (A)		38	
메르포 세라리시아	(←방향으로 이동중)B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시42	
튜더 길포 세라리시아	(←방향으로 이동중) (B)	가드불능	89	
무 윕스크	(←방향으로 이동중)K	중	30	
실 레버스	(←방향으로 이동중)A+B	중	21	
비아즈스 레비스	(←방향으로 이동중) (A+B)	타격잡기(가드불능)	21	
비사리온	(→방향으로 이동중)B	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 44	
아이오크	(→방향으로 이동중)K	하	37	
스루퍼	(→방향으로 이동중)B+K	상	33	
튜더 둘파	(→방향으로 이동중) (B+K)	상	44	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
투르슈	(근접시)A+G	잡기	60	
아리에스	(근접시)B+G	잡기	55	
비 멜리오	(배후에서 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
빌스 라리오	(좌측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	75	
티아 멜사리온	(우측면에서 근접시)A+G or B+G	잡기	75	
톨스 아주루스크	(상대가 앉아있을 때) ↓A+G	하단잡기	70	
로 에리오 그랙	(상대가 공중에서 근접시)B+G	잡기	45	
쿠쿠 로티라온	B+K	타격잡기(상)	23	
쿠쿠 로티라온	(배후에서 근접시)B+K	타격잡기(상)	23	
엘아트 루즈게리오	(상대 다운시 발 쪽에서) ↓B+K or ↓A+K	다운잡기	30(17)	
엘아트 루즈게리오	(상대 다운시 머리 쪽에서) ↓B+K or ↓A+K	다운잡기	30(17)	
비아즈스 레비스	←(A+B)	타격잡기(가드불능)	30(28)	
아디 일비파자	↓↙←A	타격잡기(중)	65(17)	
튜더 쿠큐레이	(B+G)	잡기		
멜파디아	B+G←	잡기	44	
비 투르사로스	B+G→	잡기	68	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
아스타로스의 연휴	→(B+K) ↓⬇AA ↓↙←AAAA ↘(A) ↘(A+B) ↓⬇B



킬릭

주인공급 캐릭터답게 화려한 봉술을 보여주는 킬릭. 하지만 타 게임의 주인공들 처럼 밸런스가 잘 맞춰져 있진 않다. 공격의 리치는 있지만, 상대의 횡이동에 대응하기 어렵고, 공중 콤보가 빈약하다. 하지만 봉술에는 봉술의 전법이 있는 법. 가슴쪽에서 오는 중공격을 임팩트하기 쉽고, 기술 발동전에 임팩트 판정이 있는 공격이 많다. 상대와의 거리를 교묘히 조절하며 대전을 자신의 페이스로 이끌자.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
구습곤	A	상	17	
낙습곤	B	중	20	
예격축	K	상	14	
소습곤	⬇A	하	12	
할습곤	⬇B	중	15	
치격축	⬇K	하	9	
구배곤	(등을 보이고 있을 때)A	상	14	
낙배곤	(등을 보이고 있을 때)B	중	17	
예배축	(등을 보이고 있을 때)K	상	9	
소배곤	(등을 보이고 있을 때)⬇A	하	13	
할배곤	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	17	
치배축	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	9	
산아곤	↖ or ↑ or ↗A	중	23	
양추곤	↖ or ↑ or ↗B	중	33	
상개축	↖ or ↑ or ↗K	상	18	
산아곤	G↖ or ↑ or ↗A	중	23	
양추곤	G↖ or ↑ or ↗B	중	33	
상개축	G↖ or ↑ or ↗K	상	18	
휘소곤	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	28	
무천곤	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	중	22	
괄조축	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	하	18	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
쌍구곤	AA	상상	17, 20	
류설익	AAB	상상중	17, 20, 30	
좌류설	AA↑	상상	17, 20	
우류설	AA↓	상상	17, 20	
찰통천	aB	중	18	
속습곤	aA	상상	17, 9	
주천	aAB	상상중	17, 9, 37	
애소곤	↗A	하	18	
뇌호	↓A	하	23	
형극소	↘A	중	24	
형고소	↘AA	중상	24, 18	
고소	←A	상	23	
액선곤	←←A	중	23	
규호	←←AA	중하	23, 23	
랑구곤	→A	상	14	
추습곤	→AA	상상	14, 23	
풍후	→AAA	상상상	14, 23, 23	

질선곤	→→A	상상	23, 23	
늠격곤	(일어서며) A	중	25	
연폭곤	BB	중중	20, 24	
회천아	↙B	중	26	
비천곤	↓B	중	24	
추봉	↘B	중	17	
홍봉	↘BB	중	17, 23	
념자곤	←B	중	42	
추성	←(B)	중	55	
괄상천	←←B	하	18, 원거리23	
백택천	→B	중	20, 원거리24	
백천아	→B↓	하	28	
암충곤	→→B	중	20	
걸천	bK	상중	18, 18	
윤회	↓↙←B	가드불능	71	G로 캔슬 가능
립천곤	(일어서며)B	중	30	
권상천	(앉아서)↙B	하	15	
최봉	(좌측 스텝 중) B	상	18	
개절축	↙K	하	22	
계파축	↓K	하	9	
치상축	↘K	중	22	
진장축	←K	중	17	
력풍축	←←K	중	28	
계시축	→K	중	24	
선벽축	→→K	중중	18, 23	
벽람축	→→K	중중중	18, 23, 22	
뇌후	→→KKB	중중중중	18, 23, 22, 22	
시천	kB	상하	14, 14	
장천	←kB	중상	14, 23	
섬상축	(일어서며)K	중	22	
상천	(일어서며)KB	중중	22, 22	
봉명	A+B	중중중중중	14, 14, 14, 14, 14	
용정	←A+B	중중중중	17, 17, 17, 17	
용등익	←A+BB	중중중	17, 17, 34	B 누르느 타이밍에 따라 변화
용익천	←A+BBB	중중중중	17, 17, 34, 20	B 누르는 타이밍에 따라 변화
중천	→A+B	중중중중중	18, 18, 9, 9, 14	
중아	↓A+B	하하하하	9, 9, 18, 18	
개삼보	↘A+B	타격잡기(하)	35	원거리 히트시 데미지 9
봉삼보	↙A+B	타격잡기(하)	40	원거리 히트시 데미지 9
개삼보	(상대 배후에서)↘A+B	타격잡기(하)	55	원거리 히트시 데미지 9
봉삼보	(상대 배후에서)↙A+B	타격잡기(하)	50	원거리 히트시 데미지 9
휘선	(앉아서) A+B	중중중	18, 18, 18	
봉익	B+K	중	47	G로 캔슬 가능
공아	↙ or ↓ or ↘B+K	하	28	
복공아	↙ or ↓ or ↘B+K↑			
도공아	↙ or ↓ or ↘B+K↓			
봉천아	←B+K	하	42	
계월축	→B+K	중중	14, 23	
상쌍곤	A+K	중중	18, 23	
산두	↙A+K	하하	18, 18	
패호	↓A+K	하	26	
채아	↘A+K	하	23	
기갈	→A+K	상상상상상상	18, 14, 7, 7, 7, 7	
준봉사	↓↘→	공격흘리기		횡공격 흘리기 가능
봉소	↓↘→A	하	23	
봉아	↓↘→B	중	20	
봉개	↓↘→K	상상	18, 18	

붕화	↓↘→A+B	중	42	G로 캔슬 가능
붕익	↓↘→B+K	중	47	G로 캔슬 가능
붕호	↓↘→A+K	하	24	
좌준봉	(중봉사 중)↑	특수이동		
우준봉	(준봉사 중)↓	특수이동		
황뇌화	(누워 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+B	중	42	G로 캔슬 가능
황익섬	(누워 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+K	하	33	
조뇌화	(엎드려 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+B	중	42	G로 캔슬 가능
조익섬	(엎드려 있을 때 상대가 머리나 발 쪽에 있을 때)A+K	33		
아백	G+K	상	6	히트시 뒤로 이동

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
요호	(↖ or ↙방향으로 이동중)A	하	23	
염자곤	(↖ or ↗방향으로 이동중)B	중	42	
추성	(↖ or ↗방향으로 이동중) (B)	중	55	
역풍축	(↖ or ↗방향으로 이동중)K	28		
흑선곤	(↑ or ↓방향으로 이동중)A	중	23	
현역	(↑ or ↓방향으로 이동중)AA	중하	23, 28	
현익	(↑ or ↓방향으로 이동중)AB	중중	23, 28	
천패	(↑ or ↓방향으로 이동중)B	중	34	
팔상축	(↑ or ↓방향으로 이동중)K	하	20	
비렴	(↑ or ↓방향으로 이동중)kA	하상	20, 31	
붕익	(↑ or ↓방향으로 이동중)B+K	중	47	
주선곤	(↖방향으로 이동중)A	상	28	
홍련	(↖방향으로 이동중)AA	상상	28, 33	
암충곤	(↘ or ↗방향으로 이동중)B	중	20	
선벽축	(↘ or ↗방향으로 이동중)K	중중	23, 23	
벽람축	(↘ or ↗방향으로 이동중)KK	중중중	23, 23, 22	
뇌후	(↘ or ↗방향으로 이동중)KKB	중중중중	23, 23, 22, 22	
계월축	(↘ or ↗방향으로 이동중)B+K	중중	14, 23	
비선곤	(↗방향으로 이동중)A	중	23	
구련	(↗방향으로 이동중)AA	중중	24, 33	
액선곤	(←방향으로 이동중)A	중	24	
규호	(←방향으로 이동중)AA	중하	24, 23	
괄상천	(←방향으로 이동중)B	하	18, 원거리 23	
역풍축	(←방향으로 이동중)K	중	28	
질선곤	(→방향으로 이동중)A	상상	23, 23	
암충곤	(→방향으로 이동중)B	중	20	
호사축	→K	하	26	

잡기

기술명	커맨드	공격력	비고	
대벽	(근접시)A+G	잡기	55	
효수	(근접시)B+G	잡기	60	
단죄	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
하초	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
포락	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
개삼보	↘A+B	타격잡기(하)	35	원거리 히트시 데미지 9
봉삼보	↙A+B	타격잡기(하)	40	원거리 히트시 데미지 9
개삼보	(상대 배후에서)↘A+B	타격잡기(하)	55	원거리 히트시 데미지 9
봉삼보	(상대 배후에서)↙A+B	타격잡기(하)	50	원거리 히트시 데미지 9

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드	
킬릭의 연휴	AA↑ ↓↘→↑ ↑nB A+K ↓↘→A ←(B)	특수기



소피티아

기술 이름들이 하나 같이 성스러운 성녀 소피티아는 리치가 짧을 것 같지만 실제로는 오히려 길다고 느낄 정도. 「소울 엣지」에서 사용하였던 기술들을 베이스로 상단, 중단, 하단의 기술들이 모든 안정적인 형태를 취하고 있고 특히 그레이스 헤븐(↘B)을 비롯하여 스워드 커터랙트(←⬅B), 엔젤 퓨리파이 등 수많은 띄우기 기술들을 가지고 있어서 공중 콤보에의 의존도도 상당히 높은 편. 콤보가 아주 많은 캐릭터에 해당하니까 스스로 콤보들을 만드는 재미도 쏠쏠할 것이다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬라이드 블레이드	A	상	12	
스워드 스프래쉬	B	중	15	
홀리 하이 킥	K	상	15	
언더 슬라이드 블레이드	⬇A	특중	12	
언더 스프래쉬	⬇B	중	17	
홀리 로우 킥	⬇K	하	11	
슬라이드 블레이드 플립	(등을 보이고 있을 때)A	상	15	
스워드 스프래쉬 플립	(등을 보이고 있을 때)B	중	28	
홀리 하이 킥 플립	(등을 보이고 있을 때)K	상	30	
언더 스트림 플립	(등을 보이고 있을 때)⬇A	하	11	
언더 스프래쉬 플립	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	21	
홀리 로우 킥 플립	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	17	
점핑 슬라이드 스핀	↖ or ↑ or ↗A	상	24	
다이빙 언더 스프래쉬	↖ or ↑ or ↗B	중	38	
엔젤 킥	↖ or ↑ or ↗K	중중	16, 23	
점핑 슬라이드 스핀	G↖ or ↑ or ↗A	상	↖21, ↑24, ↗24	
다이빙 언더 스프래쉬	G↖ or ↑ or ↗B	중	↖ 28, ↑ 38, ↗38	
홀리 크레센트 킥	G↖ or ↑ or ↗K	중	↖18, ↑28, ↗33	
서브머지 언더 스트림	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) A	하	↖20, ↑23, ↗23	
서브머지 풀 턴 플레어	G↖or ↑ or ↗(착지하며)B	중	↖28, ↑ 31, ↗31	
서브머지 스핀 킥	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	중	22	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬라이드 폴로우	AA	상상	12, 15	
슬라이드 토네이도	AK	상하	12, 18	
언더 스트림	↙A	하	23	
엔젤 새틀라이트	↙AA	하중	23, 36	
언더 슬라이드 블레이드	↓A	특중	12	
엔젤 퍼니셔	↘A	중	26	
엔젤 카타르시스	←(A)	상	23(45)	
카타르시스 사워	←(A)B	상중	23(45), 21	
카타르시스 스트림	←(A) A	상하	23(45), 21	
카타르시스 새틀라이트	←(A) AA	상하중	23(45), 21, 36	
리버스 미라쥬	←⬅A	중중	28, 43	카운터 히트시 두번째 공격이 나옴
실드 탭	→A	상	10	
탭 힐트	→AB	상중	10, 31	
엔젤 포스	→➡A	중	34	
플로트 슬라이드 블레이드	(일어서며) A	중	24	
어센드 스프래쉬	BB	중중	15, 20	
스프래쉬 라운드 킥	BK	중상	15, 15	

언더 스프래쉬	↙B	중	17	
실드 스매시	↓B	특중	20	
가디언 스트라이크	↓BB	특중중	20, 41 원거리 20, 33	
가디언 브링거	↓B bA	특중중	20, 28	
가디언 슬래시	↓B bAA	특중중중	20, 28, 15	
가디언 져지먼트	↓B bAAK	특중중중중	20, 28, 15, 47	
그레이스 헤븐	↘B	중	24	
스워드 샤워	←B	중	35	
스워드 커트랙트	←←B	중	24	
퀵 스트라이크	→B	중	29	
엔젤 퓨리파이	→→B	중	34	
내스티 임페일	bABBB	하하하하	14, 6, 6, 6	
헤븐스 게이트	←←bA	가드불능	56	G로 캔슬 가능
풀 턴 플레어 헤븐	(일어서며)B	중	17	
실드 스매시	(앉아서)↘B	특중	17	
가디언 스트라이크	(앉아서)↘BB	특중중	17, 41 원거리 20, 33	
가디언 브링거	(앉아서)↘B bA	특중중	17, 28	
가디언 슬래시	(앉아서)↘B bAA	특중중중	17, 28, 15	
가디언 져지먼트	(앉아서)↘B bAAK	특중중중중	17, 28, 15, 47	
킥 듀오	KK	상중	15, 20	
토네이도 로우 킥	↙K	하	27	
스프링 언더 킥	↓K	하	11	
홀리 미들 킥	↗K	중	20	
홀리 토우 킥	←←K	중	25	
홀리 리프트 킥	→→K	중	21	
엔젤 킥	↗K	중중	16, 23	
엔젤 스파이럴	↗KA	중중하	16, 23, 19	
엔젤 스트록	↗KAB	중중하중	16, 28, 19, 36	
엔젤 폴	↗KB	중중중	16, 23, 42	
엔젤 썸머	↗KK	중중중	16, 23, 30	
엔젤 스프링	(일어서며)K	중중	15, 15	
썸머솔트 킥	kB	중	33	
트윈 스텝 그레이스	↘A+B	중중	14, 39	
가이어 셰이크	↑A+B	중	20(25)	근거리 지진 효과
얼티미트 가이어 트레머	↑(A+B)	중 가드불능	52	근거리 지진효과
템퍼런스 스매시	B+K	중	36	
템퍼런스 스트라이크	B+KB	중중	36, 41	
템퍼런스 브링거	B+K bA	중중	36, 28	
템퍼런스 슬래시	B+K bAA	중중중	36, 28, 15	
템퍼런스 져지먼트	B+K bAAK	중중중중	36, 28, 15, 47	
스워드 플러드	←←B+K	중	54	
리프라이설 챠지	→→B+K	중	21	
리프라이설 트라이얼	→→B+K A	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	→→B+K AB	중상중	21, 17, 26	
토네이도 하이 킥	A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	A+K K	중	34	
미라쥬 새틀라이트	일어서며)A+B	중	30	
플레어 헤븐	(일어서며)B+K	중	24	
엔젤 스텝	↓↘→	특수이동		
라스타 새틀라이트	↓↘→A	중	35	
루미너스 새틀라이트	↓↘→AA	중하	35, 37	
엔젤 스트라이크	↓↘→B	중	43, 원거리 33	
페인풀 페이트	(엔젤 스트라이크 히트시)←	타격잡기(중)	20(43)	
라이트 브링거	↓↘→bA	중	28	
라이트 슬래시	↓↘→bAA	중중	28, 15	
헤븐스 져지먼트	↓↘→bAAK	중중중	28, 15, 47	

엔젤 스프링	↓↘→K	중중	15, 15	
라스타 새틀라이트	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ A	중	35	
루미너스 새틀라이트	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ AA	중하	37	
리프라이설 차지	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ B	중	21	
리프라이설 트라이얼	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ BA	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ BAB	중상중	21, 17, 26	
홀리 크레센트 킥	(엔젤 스텝 중)↑ or ↓ K	중	28	
더블 엔젤 스텝	↓↘→↓↘→	특수이동		엔젤 스텝과 동일하게 기술 파생

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
인버스 언더 스트림	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	하	23	
라이트 스트림	(↙ or ↖ 방향 이동중)AA	하중	23, 42	
사이렌 스트림	(↙ or ↖ 방향 이동중)A(A)	하, 가드불능	23, 61	
스워드 커트랙트	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중	24	
토네이도 하이 킥	(↙ or ↖ 방향 이동중)K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↙ or ↖ 방향 이동중)KK	중	34	
트윈 스텝 그레이스	(↙ or ↖ 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↙ or ↖ 방향 이동중)B+K	중	54	
실드 슬랩	(↓ 방향 이동중)A	상	29	
엘크 스트라이크	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	중	38	
홀리 미들 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)K	중	20	
트윈 스텝 그레이스	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↓ or ↑ 방향 이동중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K K	중	34	
썸머솔트 킥	(↓ or ↑ 방향 이동중)kB	중	54	
인버스 실드 슬랩	(↑ 방향 이동중)A	상	20	
엔젤 포스	(↘ or ↗ 방향 이동중)	A중	34	
어센션 슈트	(↘ or ↗ 방향 이동중)B	중	37	
홀리 리프트 킥	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	중	21	
트윈 스텝 그레이스	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(↘ or ↗ 방향 이동중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+K K	중	34	
썸머솔트 킥	(↘ or ↗ 방향 이동중)kB	중	33	
리버스 미라쥬	(← 방향 이동중)A	중중	28, 43	카운터 히트시 두번째 공격이 나옴
스워드 커트랙트	(← 방향 이동중)B	중	24	
홀리 토우 킥	(← 방향 이동중)K	중	25	
트윈 스텝 그레이스	(← 방향 이동중)A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	(← 방향 이동중)B+K	중	54	
토네이도 하이 킥	(← 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(← 방향 이동중)A+K K	중	34	
엔젤 포스	(→ 방향 이동중)A	중	34	
엔젤 퓨리파이	(→ 방향 이동중)B	중	34	
플로어 스위퍼	(→ 방향 이동중)K	하	26	
리프라이설 차지	(→ 방향 이동중)B+K	중	21	
리프라이설 트라이얼	(→ 방향 이동중)B+K A	중상	21, 17	
리프라이설 엔젤	(→ 방향 이동중)B+K AB	중상중	21, 17, 26	
토네이도 하이 킥	(→ 방향 이동중)A+K	상	36	
토네이도 미들 킥	(→ 방향 이동중)A+K K	중	34	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
슬리핑 킥	(근접시)A+G	잡기	48	
홀리 크래커	(근접시)B+G	잡기	40	
홀리 드라이버	(홀리 크래커 중)↓B or ↓A	잡기	40, 20	

보텀 잽	(배후 근접시) A+G or B+G	잡기	40	
라운드 노커	(좌측면 근접시) A+G or B+G	잡기	40	
카라콘 페리	(우측면 근접시) A+G or B+G	잡기	75	
헤븐스 아치 라이트닝	→➡A+G	잡기	55	
페인풀 페이트	(엔젤 스트라이크 히트시)←	타격잡기(중)	20(43)	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
소피티아의 연휴	Kb ↗K⬇ K⬉ A(A) B+K ←(A) ↓↘→bA A K



아이비

아이비의 독특한 무기인 사복검은 원거리전, 근거리전 어느 하나 빠질 것 없이 만능의 성능을 자랑한다. 근거리 전에서 다소 약한 모습을 보이지만 일단 상대와의 거리가 중거리 정도로 유지된다면 철편처럼 늘어나는 기술들로 상대를 훌륭히 견제할 수 있다. 중단 판정의 기술이라든지 리치가 긴 전진형 기술들이 적다는 문제가 있지만 측면 회피를 힘들게 하는 사복검의 회전형 공격들 때문에 상대는상당히 고전을 하게된다. 근거리 견제기술 중에서 쓸만한 것은 게이즈 나이트 스패로우(→K)와 피어풀 카드레스(↘K), 방어용으로 사용할 수 있는 기술에는 이디어트 케프(일어서며 B+K)와 이디어트 소서(←bA) 등이 있다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
바이올렛 사인	A	상	11	
바이올렛 크리퍼	B	중	17	
나이트 스패로우	K	상	16	
서스펜스 사인	⬇A	특중	14	
서스펜스 크리퍼	⬇B	중	18	
차머 실루엣	⬇K	하	10	
슈터 사인	(등을 보이고 있을 때) A	상	18	
슈터 크리퍼	(등을 보이고 있을 때) B	중	27	
슈터 나이트 스패로우	(등을 보이고 있을 때) K	상	16	
서스피셔스 사인	(등을 보이고 있을 때) ⬇A	하	14	
서스피셔스 크리퍼	(등을 보이고 있을 때) ⬇B	중	24	
서스피셔스 실루엣	(등을 보이고 있을 때) ⬇K	하	10	
아카시아 테저스	↖ or ↑ or ↗A	중	33	
아카시아 아파스	↖ or ↑ or ↗B	중	↖33, ↑37, ↗37	
미스티 댄스 카드레스	↖ or ↑ or ↗K	중	26	
아카시아 테저스	G↖ or ↑ or ↗A	중	30	
레이니 람브라	G↖ or ↑ or ↗B	특중	↖17, ↑18, ↗18	
미스티 댄스 카드레스	G↖ or ↑ or ↗K	중	26	
폴른 테저스	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) A	하	↖22, ↑24, ↗24	
폴른 오토그래프	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) B	중	28	
싱커 나이트 스패로우	G↖ or ↑ or ↗(착지하며) K	상	↖17, ↑21, ↗21	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레인지 사인	AA	상상	11, 18	
그리디 테저스	(A)	상 , 타격잡기(상)	11, 25(19)	원거리 카운터 히트시 타격잡기 발동
워시퍼 사인	↙A	특중	16	
워시퍼 사인	↓A	특중	16	
논어글리 사인	↘A	중	24	

토울 사인	←A	상	33	
바이올렛 개쉬	→A	중	22	
해쳐 레이븐	→➡A	상	46	
웨이커 사인	(일어서며)A	중	46	
레인지 오토그래프	BB	중중	17, 19	
레인지 아파스	(B)	중중	17, 23	
스콰이어 플레지	B→B	중상	17, 18	
스콰이어 케이지 랑브라	B→(B)	중, 타격잡기(상)	17, (30)29	공중 히트시 타격잡기
프리티비 플레지	↙B	하	23, 원거리 39	원거리 히트시 특중 판정
스큄 랑브라	↙(B)	하	36, 원거리 39	원거리 히트시 특중 판정
워시퍼 오토그래프	↓B	중	19	
마리스 크리퍼	↘B	중	19	
케어리스 플레지	←B	상	14	
바이올렛 플레지	→B	중	28	
카인드 랑브라	→(B)	중	33, 원거리 26	
케이지 랑브라	→(B)↑	타격잡기(상)	30(33)	공중 히트시 타격잡기
스콰이어 실루엣	→(B)↑ K	타격잡기(상), 하	30(33), 20	공중 히트시 타격잡기
테저스 캐스트	→(B)~⬆	중중	33, 30(원거리 26, 25)	
테저스 일드	→(B)~⬇	중중	33, 30(원거리 26, 25)	
미드나이트 레퀴엠	→➡B	중	28	
카인드 아파스	←⬅B	중	36 (원거리 33)	
노블 고스트	↓↙←B	중중	17, 18	
이디어트 소서	←bA	중중중	13, 13, 13	공격흘리기 판정 있음
스파이럴 캐스트	←bAB	중중중중	13, 13, 35, 17	
웨이커 오토그래프	(일어서며)B	중	24	
업센스 크리퍼	(앉아서)↙B	중	37	
영거 트윈 플레지	(앉아서)↘B	하	23	
디케어 랑브라	(앉아서)↘(B)	하	29, 원거리 26	
레스트레스 나이트 스패로우	↙K	중	25	
차머 실루엣	↓K	하	10	
피어풀 카드레스	↘K	중	17	
템퍼멘탈 카드레스	↘(K)	중	31	
싱어 나이트 스패로우	←K	상	20	
워너 카드레스	←⬅K	중	41	
게이즈 나이트 스패로우	→K	중	21	
카드레스	→➡K	상	33	
루즈 나이트 스패로우	(일어서며)K	중	17	
차머 나이트 스패로우	↘(앉아서)K	중	18	
크로리 랑브라	↙A+B	하	40	
소서리 오토그래프	↓A+B	중	30	
프리티 비 액시즈	↘A+B	특중	31	
프리티 비 액시즈-타시트 프리티비	↘(A+B)	가드불능	75	홀드 최고 상태에서 폭발
나이트 발	←⬅A+B	중	56	
샤인레스 발	←⬅(A+B)	가드불능	80	G로 캔슬 가능
프리즈 게이즈	→A+B	중중	16, 16	
레이비너스 칸테라	→➡A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	→➡A+B⬅	타격잡기(중)	33(22)	
딜류드 고스트	↗A+B	중	17	
라이어트 고스트	↗A+B A	중하특중	17, 17, 17	
엘더 트윈 플레지	(앉아서)↘A+B	하	29, 원거리 26	
랑브라 액시즈	(앉아서)↘(A+B)	하, 특중	29, 31	
랑브라 액시즈-타시트 프리티비	(앉아서)↘(A+B)	하, 가드불능	29, 75	홀드 최고 상태에서 폭발
딜류드 바유	(일어서며)A+B	중	26	
라이어트 바유	(일어서며)A+B A	중중상	26, 17, 17	
피어레스 프리티비	↙B+K	특중	45	
이터널 상그리아	←B+K	가드불능	66	G로 캔슬 가능

아파스 액시즈	←←B+K	중특중	25, 31	
아파스 액시즈-타시트 프리티비	←←(B+K)	중, 가드불능	25, 75	홀드 최고 상태에서 폭발
센시블 프리티비	타시트 프리티비 중 레버입력	하	21	
리프 프리티비	타시트 프리티비 중 버튼을 뗌	특중	34	
길티 플레지	→B+K	중	28	
손 바인드	→(B+K)	타격잡기(중)	20(33), 원거리 20(45)	
이디어트 케프	(일어서며)B+K	중중	20, 20	
레스트레스 실루엣	↓A+K	하	20	
디케어 갈가린	↘A+K	하	30, 원거리 24	
아카시아 우로보로스	→↓↘A+K	가드불능	94	
암 레인지	↓↘→ or ↓↙←	무기 형태 변경		

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
디케어 갈가린	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	하	30, 원거리 24	
카인드 아파스	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중	36, 원거리 33	
미스티 댄스 카드레스	(↙ or ↖ 방향 이동중)K	중	26	
레이비너스 칸테라	(↓ or ↑ 방향 이동중)A	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	(↓ or ↑ 방향 이동중)A←	타격잡기(중)	33(22)	
드라우너스 리스트	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	중	37	
레스트레스 실루엣	(↓ or ↑ 방향 이동중)K	하	20	
에인션트 사인	(↘ 방향 이동중)A	상	28	
프리티비 플레지	(↘ or ↗ 방향 이동중)B	하	23	
스림 랑브라	(↘ or ↗ 방향 이동중) (B)	하	36, 원거리 39	
레스트레스 나이트 스패로우	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	중	25	
안티 에인션트 사인	(↗ 방향 이동중)B	상	28	
바이올렛 사인	(← 방향 이동중)A	상	8	
카인드 아파스	(← 방향 이동중)B	중	36, 원거리 33	
워너 카드레스	(← 방향 이동중)K	중	41	
나이트 발	(← 방향 이동중)A+B	중	56	
샤인레스 발	(←방향 이동중) (A+B)	가드불능	80	
아파스 액시즈	(← 방향 이동중)B+K	중특중	25, 31	
아파스 액시즈-타시트 프리티비	(← 방향 이동중) (B+K)	중, 가드불능	25, 75	
해쳐 레이븐	(→ 방향 이동중)A	상	46	
미드나이트 레퀴엠	(→ 방향 이동중)B	중	28	
바실레이트 실루엣	(→ 방향 이동중)K	하	26	
레이비너스 칸테라	(→ 방향 이동중)A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	(→ 방향 이동중)A+B←	타격잡기(중)	33(22)	
길티 플레지	(→ 방향 이동중)B+K	중	28	
손 바인드	(→ 방향 이동중) (B+K)	타격잡기(중)	20(33)	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
프라이멀 도나미스	(근접시)A+G	잡기	55	
도미니언 스로운	(근접시)B+G	잡기	55	
타르시시즘 프렌드	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
하트레스 가이드	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
선셋 크레이돌	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
레이비너스 칸테라	→→A+B	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 칸테라	(↓ or ↑ 방향 이동중)A	타격잡기(중)	23(22)	
레이비너스 펠로스	→→A+B←	타격잡기(중)	33(22)	
레이비너스 펠로스	(↓ or ↑ 방향 이동중)A←	타격잡기(중)	33(22)	
그리디 테저스	(A)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
그리디 테저스	(상대 배후에서) (A)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
손 바인드	(근거리)→(B+K)	타격잡기(중)	20(33)	
손 바인드	(원거리)→(B+K)	타격잡기(중)	33(20)	
케이지 랑브라	(공중에 있는 상대에게)→B↑	타격잡기(상)	30(33)	

스콰이어 케이지 랑브라	(공중에 있는 상대에게)B→(B)	상, 타격잡기(상)	30(29)	
마이트 아틀라스	↘↖→↓↙A+B	잡기	90	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
아이비의 연휴	→K →(B)↓ ←←A ←bA(B) ↗A+B A ↓↙←B



맥시

맥시는 그야말로 변칙플레이의 화신이다. 확연하게 구분되지도 않는 자잘한 쌍절곤의 동작 하나하나마다 기술의 분기점과 파생점이 숨어 있으며, 다른 캐릭터들과 비교했을 때 눈에 띄게 빠른 이동속도와 움직임을 지니고 있다. 비교적 직선적이고 그나마 예측하기 쉬운 직선적인 무기가 아니라 초근거리 접전에서 정신없이 치고 빠지는 원형적인 무기인 쌍절곤을 봐도 그렇다. 기본 자세인 '개양' 을 비롯하여 '천추' , '녹존' , '옥충' , '문곡' , '거문' 의 6가지 자세가 어느 기술에서 어떻게 나와야 하는지를 반드시 외워둘 필요가 있으며, 이런 자세들에서 파생된 기술들이 어떻게 또다른 자세들과 연결이 되는지 그 흐름표 전체를 이해해야 한다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
개	A	상	13	
면탄	B	중	18	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
삽악	K	상	18	
파주	⬇A	특중	14	
발비말	⬇B	중	17	
조좌	⬇K	하	13	
반개	(등을 보이고 있을 때)A	상	14	
반면탄	(등을 보이고 있을 때)B	중	20	
반삽악	(등을 보이고 있을 때)K	상	23	
반파주	(등을 보이고 있을 때)⬇A	하	14	
반발비말	(등을 보이고 있을 때)⬇B	중	17	
반승할	(등을 보이고 있을 때)⬇K	하	13	
애산	↖ or ↑ or ↗A	상	24	
구격	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
도삽	↖ or ↑ or ↗K	중	12	
애산	G↖ or ↑ or ↗A	상	24	
장식개 · 강추락	G↖ or ↑ or ↗B	중	33	종료 후 거문세, 칠성전생 연결 가능
도삽	G↖ or ↑ or ↗K	중	18	
강조등	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)A	하	22	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
강수절	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)B	하	↖22, ↑28, ↗28	종료 후 천추세, 칠성전생 연결 가능
강교	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)K	중	↖26, ↑35, ↗35	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
개양(기본자세)				
계폐	AA	상상	13, 18	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결 가능
류면한타	AAB	상상중중중중	13, 18, 13, 13, 15, 18	
조주	↗A	하	32	
파주	↓A	특중	14	
개양 · 리발종루	↘A	중	28	

백범폐	←A	상	33	종료 후 옥충세, 철성전생 연결 가능
계새통	←AB	상상	33, 44	
계새통	←A bB	상상	33, 44	종료 후 거문세, 철성전생 연결 가능
계황파한혼	←AB⬅	상중중중중중	33, 9, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 철성전생 연결 가능
계황파한혼	←AB⬅G	상중	33, 9	종료 후 녹존세, 철성전생 연결 가능
계봉운	←A bA	상중	33, 9	
류운괴리종루	←A bAA	상중중	33, 18, 23	
낙운룡염쌍곡	←A bAAB	상중중중	33, 18, 23, 18	
염심연	←⬅A	하	34	
폐	→A	상	20	종료 후 천추세, 철성전생 연결 가능
황파폐	→➡A	상	33	
개양 · 와녀운	↓↘→A	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 철성전생 연결 가능
가권룡	aK	상중	23, 22	종료 후 거문세, 철성전생 연결 가능
가강룡	aK⬅	중	35	
개양 · 양녀운	(앉아서)↘AAA	하하하	7, 7, 7	종료 후 천추세, 철성전생 연결 가능
파개	(일어서며) A	중	20	
계파문	BA	중상	18, 20	종료 후 옥충세, 철성전생 연결 가능
류파룬	BAA	중상상	18, 20, 23	
류용영	BAB	중상중	18, 20, 30	종료 후 거문세, 철성전생 연결 가능
낙복룡	BABK	중상중하	18, 20, 30, 30	
난경파	BA(K)	중상중	18, 20, 26(45)	
반벌	↙B	중	21	
사어통	↓B	중	17	
개양 · 탄사어수	↘B	중	30	
범형탄	←B	중	23	종료 후 거문세, 철성전생 연결 가능
계량인	←BA	중하	23, 28	
난부도	←BAK	중하중	23, 28, 30	
계과선	←BB	중중	23, 30	종료 후 문곡세, 철성전생 연결 가능
류와혹남풍	←BBA	중중중중	23, 30, 28, 33	
난무운	←BBK	중중상	23, 30, 39	
가창량	←BK	중하	23, 30	
새발	→B	상	44	
새발	→bB	상	44	종료 후 거문세, 철성전생 연결 가능
개양 · 한혼	→B⬅	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 철성전생 연결 가능
개양 · 한혼	←B⬅G	중	9	녹존세, 철성전생 연결 가능
용골한	→bA	중	18	
계룡종	→bAA	중중	18, 23	
류운황쌍곡	→bAAB	중중중	18, 23, 18	
량화탄	→➡B	중	47	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
량화탄 캔슬	→➡BG			종료 후 문곡세, 철성전생 연결가능
벌사어통	(일어서며)B	중	22	
조좌	↙K	하	13	
승좌	↓K	하	17	
계파룡	↓KB	하중	17, 33	종료 후 천추세, 철성전생 연결가능
가아룡	↓KK	하하	17, 28	
권투묘	↘K	중	20	
해좌	←K	상	30	
해수	←⬅K	상	39	
리해좌	→K	상	30	
장식개 · 굉질풍	→➡K	상	36	
장식개 · 조열미	↓↘→K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬가능
범형락	kB	중	28	
계문반	kBA	중하	28, 23	
가도범형	kB(K)	중중	28, 24(43)	
개양 · 구항룡	(일어서며)K	중	33	
개양 · 계룡악	A+B	중중	22, 35	

계양 · 계룡악 캔슬	A+B↓	중	22	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
계룡맥	←A+B	중중	23, 42	
장식개 · 주쌍곡	(일어서며)A+B	중	47	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
장식개 · 주쌍곡	(앉아서)A+B	중	47	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
보성 · 천개방	B+KBBB	중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7	
보성 · 천개사도폐	B+KBBBA	중중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 32	종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
굉파문	↓B+K	하	14	
추파문	↓B+K B	하하	14, 25	
수절타	↘B+K	하	18	
수절타↘b+kB	하	18	종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능	
칠성 · 승황룡	←B+K	가드불능	47	G로 캔슬가능
개양 · 승룡탄	→→B+K	중	43	
축이동 · 녹존	A+K	특수이동		종료 후 녹존세, 칠성전생 연결가능
추해월	↘A+K	하상	24, 22	

천추(우측 바깥쪽 돌리기)

파혹량개	(천추세 중)A	상	20	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
천추 · 가혹량	(천추세 중)A(K)	상중	20, 26(45)	
천추 · 질룡조	(천추세 중)B	중	28	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
천추 · 질룡악	(천추세 중)BB	중중	28, 30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
화륜락	(천추세 중)K	중	28	
천추 · 계락일	(천추세 중)KA	중하	28, 23	
천추 · 도화룡	(천추세 중)K(K)	중중	28, 24(43)	

옥충(허리쪽 돌리기)

옥충 · 반량화	(옥충세 중)A	상	28	
옥충 · 반량향	(옥충세 중)B	중	30	종료 후 거문세, 칠성전생 연결가능
건좌	(옥충세 중)K	하	23	
옥충 · 가해좌	(옥충세 중)KK	하상	23, 23	

문곡(머리쪽 돌리기)

문곡 · 순혹남풍	(문곡세 중)A	중중	28, 33	
문곡 · 한타	(문곡세 중)B	중중중중	13, 13, 15, 18	
귀해월	(문곡세 중)K	하	33	
문곡 · 가비룡	(문곡세 중)KK	하중	33, 28	

거문(좌측 바깥쪽 돌리기)

통종좌	(거문세 중)A	하	28	
가부단	(거문세 중)AK	하중	28, 30	
거문 · 용해쇄	(거문세 중)B	중	30	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
거문 · 포상룡	(거문세 중)BK	중상	30, 39	
거문 · 용미주	(거문세 중)K	하	30	

녹존(좌측 안쪽 돌리기)

녹존 · 통교	(녹존세 중)A	상	33	
녹존 · 통교	(녹존세 중)aA	상	33	종료 후 문곡세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 순해룡	(녹존세 중)B	중	39	종료 후 옥충세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 순해룡 캔슬	(녹존세 중)BG			종료 후 천추세, 칠성전생 연결가능
녹존 · 절아석	(녹존세 중)K	중	28	

칠성전생(연속 돌리기)

칠성맥	(쌍절곤 돌리는 동작 중)→	녹존⇨거문⇨(옥충⇨문곡⇨천추) 괄호 안 반복
칠성래	(쌍절곤 돌리는 동작 중)←	거문⇨녹존⇨(문곡⇨옥충⇨천추) 괄호 안 반복
칠성로	(쌍절곤 돌리는 동작 중) (A+K)	문곡⇨녹존⇨옥충⇨(거문⇨천추) 괄호 안 반복

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
염심연	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	하	34	
문곡 · 한타	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중중중중	13, 13, 15, 18	
해수	(↙ or ↖ 방향 이동중)K	상	39	

계룡맥	(↙ or ↖ 방향 이동중)A+B	중중	23, 42	
장식개 · 조열미	(↙ or ↖ 방향 이동중)B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬
개양 · 와녀운	(↙ or ↖ 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
아광충	(↓ 방향 이동중)A	중	37	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
해월	(↓ 방향 이동중)K	하	30	
비해월	(↓ 방향 이동중)KK	하중	30, 28	
새발	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	상	44	종료 후 거문세, 철성전생 연결가능
개양 · 한혼	(↓ or ↑ 방향 이동중)B←	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
개양 · 한혼	(↓ or ↑ 방향 이동중)B←G	중	9	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
용골할	(↓ or ↑ 방향 이동중)bA	중	18	
계룡종	(↓ or ↑ 방향 이동중)bAA	중중	18, 23	
류운황쌍곡	(↓ or ↑ 방향 이동중)bAAA	중중중	18, 23, 18	
개양 · 계룡악	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+B	중중	22, 35	
장식개 · 조열미	(↓ or ↑ 방향 이동중)B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레버 →입력으로 캔슬
개양 · 와녀운	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹존세, 철성전생 연결가능
리해월	(↑방향 이동중)K	하	30	
리아광충	(↑방향 이동중)A	중	37	
황파폐	(↘ or ↗ 방향 이동중)A	상	33	
양화탄	(↘ or ↗ 방향 이동중)B	중	47	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
양화탄 캔슬	(↘ or ↗ 방향 이동중)BG			종료 후 문곡세, 철성전생 연결가능
삽운단	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	중	17	
개양 · 승룡린	(↘ or ↗ 방향 이동중)B+K	중	43	
개양 · 계룡악	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+B	중중	22, 35	
개양 · 와녀운	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
염심연	(← 방향 이동중)A	하	34	
범형탄	(← 방향 이동중)B	중	23	종료 후 거문세, 철성전생 연결가능
해수	(← 방향 이동중)K	상	39	
계룡맥	(← 방향 이동중)A+B	중중	23, 42	
철성 · 승황룡	(← 방향 이동중)B+K	가드불능	47	G로 캔슬가능
개양 · 와녀운	(← 방향 이동중)A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
황파폐	(→ 방향 이동중)A	상	33	
량화탄	(→ 방향 이동중)B	중	47	종료 후 옥충세, 철성전생 연결가능
량화탄 캔슬	(→ 방향 이동중)BG			종료 후 문곡세, 철성전생 연결가능
타골	(→ 방향 이동중)K	하	26	
개양 · 승룡린	(→ 방향 이동중)B+K	중	43	
개양 · 계룡악	(→ 방향 이동중)A+B	중중	22, 35	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
파군 · 천룡추	(근접시)A+G	잡기	55	
파군 · 교교	(근접시)B+G	잡기	55	
파군 · 각해문	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
파군 · 용가봉	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
파군 · 황룡소	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
맥시의 연휴	BA← A+K BG A+KA ↓A+B → K ↗AB A+K BBK



타키

짧다. 확실히 짧다. 단발기술들의 리치는 보고 있노라면 스머프를 연상하게 할 정도다. 그러나 다행히도 다수의 연속기술들을 가지고 있는 데다가 하나같이 빠르고 전진의 폭이 넓어서 불리한 싸움을 할 필요는 없다. 오히려 여기에 따른 장점도 많이 있다. 예를 들어 나이트메어를 상대하는데 킬릭 사용자들은 고생 좀 해야 하겠지만, 타키의 경우 그렇게 엄청난 리치의 차이가 남에도 불구하고 풍부한 이동기술과 빠른 이동속도, 다양하고 재빠른 공격들로 나이트메어의 딜레이를 공략할 수 있다. 중거리의 이점을 내주지 않으면서 끊임없이 괴롭혀 준다면 나이트메어를 요리하는데 최적일 수도 있다는 생각이 든다. 연속기 중에서도 특히 십자조(BA(K))가 첫 공격의 발생 속도가 매우 빠르다. 세화우(A + B)와 풍차(B + K) 등의 이동기술들과 더불어 특수자세인 숙(↓↙←)에서 파생되는 공격들은 타키에게 닌자답게 다양하고도 상대하기 까다로운 전술들을 가능하게 한다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➜ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
열발	A상	10		
단발	B	중	15	
주	K	상	18	
영렬	↓A	특중	12	
암단	↓B	중	16	
음주	↓K	하	11	
역렬	(등을 보이고 있을 때)A	상	12	
역단	(등을 보이고 있을 때)B	중	17	
역주	(등을 보이고 있을 때)K	상	17	
영역렬	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	8	
암역단	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	20	
은역주	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	14	
낙유	↖ or ↑ or ↗ A	중	20	
낙무풍	↖ or ↑ or ↗ B	중	25	
상주	↖ or ↑ or ↗ K	상	17	
낙유	G↖ or ↑ or ↗ A	중	31	
낙무풍	G↖ or ↑ or ↗ B	중	25	
도주	G↖ or ↑ or ↗ K	상	17	
수유	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)A	하	23	
수암무	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)B	중	28	
궁주	G↖ or ↑ or ↗ (착지하며)K	중	18	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
주자	A→	중중	21, 21	
열조	AA	상상	10, 14	
단변	AAB	상상중	10, 14, 17	
부단변	AA→B	상상중	10, 14, 20	
난파	AB	상중	10, 19	
난파변	ABB	상중중	10, 19, 28	
난파-숙	A↙ BB or ABB↙	상중	10, 19	
조난파	ABK	상중상	10, 19, 25	
난파식요	AB←B+K	상중하	10, 19, 25	
열	→A	상	12	
흑인	→➜(A)	상	24	
흑인-숙	→➜(A)↙	상	24	
가열	→➜(A)B	상중	24, 8	
신열	→➜(A)BB	상중중	24, 8, 12	

참열	→➡(A)BBB	상중중중	24, 8, 12, 18	
영열	↘A	특중	12	
인조	↙A	하	33	
유	↓A	하	17	
유주	↓AK	하하	17, 13	
롱-숙	←A	하	17	
음인	←⬅A	상	20	
형	(일어서며)A	중	21	
영수	(일어서며)AA	중상	21, 14	
활영수	(일어서며)AAA	중상중	21, 14, 33	
십자	BA	중상	15, 12	
십자조	BA(K)	중상상	15, 12, 33(48)	
영십자	BAA	중상하	15, 12, 24	
십자가	BA→K	중상중	15, 12, 17	
십자-숙	BA↙	중상	15, 12	
십자세화	BA, A+B or ↑A+B or ↓A+B	중상	15, 12	
단조	BB	중중	15, 18	
단조-숙	B↙BB or BBB↙	중중	15, 18	
조정벌	BBB	중중중	15, 18, 28	
단주	B(K)	중상	15, 24(43)	
단영수	B(K)A	중상상	15, 24(43), 11	
무풍	↓B	중	21	
무영수	↓BA	중상	21, 11	
양익	↘B	중	22	
암단	↙B	중	15	
단발-숙	←B	중	12	
영지치	→B	중	24	
철포구	→➡B	중	50, 원거리 33	
철	←⬅B	중	28	
암무	(일어서며)B	중	28	
암전	(일어서며)BB	중하	28, 26	
암단세화	(일어서며)B, A+B or ↑A+B or ↓A+B	중	28	
역단세화	(등을 보이고 있을 때B중)A+B	중	17	
봉마룡염검	←↙↓↘→B	가드불능	71	G로 캔슬 가능
연주	KK	상상	18, 21	
삼연주	KKK	상상상	18, 21, 21	
수면주	KK↓K	상상하	18, 21, 17	
잠침주	↓K	하	17	
격주	↓KK	하중	17, 26	
질살	↘K	중	18	
질공살	↘KK	중중	18, 20	
질공멸살	↘KKK	중중중	18, 20, 30	
질살-풍차	↘KB+K	중	18	
질살-왜차	↘KK, ↑B+K or ↓B+K	중	18	
질공살-풍차	↘KKB+K	중중	18, 20	
질공살-왜차	↘KK, ↑B+K or ↓B+K	중중	18, 20	
은주	↙K	하	13	
갈주	←K	상	23	
갈언주	←KK	상하	23, 17	
리뇌	←⬅K	중	28	
뇌주	←⬅KK	중중	28, 18	
천주	→K	중	22	
천영수	→KA	중상	22, 11	
지선주	→➡K or →A+K or ←A+K	특중특중	22, 22	
도주	G↑K	상	17	
탄연주	G↑KK	상하	17, 12	
삼탄주	G↑KKK	상하상	17, 12, 20	

질공멸살	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)KKK	중중중	18, 20, 30	
질공살-풍차	G↖ or ↑ or ↗(착지하며)KKB+K	중중	18, 20	
은주-숙	(앉아서)↘K ⬇	하	11	
부발활	(일어서며)K	중	23	
세화우	A+B or ↓A+B or ↑A+B	특수이동		
식요진	(앉아서)↙A+B	특중	20	
풍차	B+K	특수이동		
차영수	B+KA	상	11	
질풍차	B+KB	중	33	
뇌운차	B+KBB	중중	33, 28	
용권차	B+KBK	중중	33, 23	
뇌명차	B+KBBB	중중중	33, 28, 52	
풍참차	B+KBKB	중중중	33, 23, 28	
왜차	↑B+K or ↓B+K	특수이동		
역수차	↑ or ↓ B+KA	상	33	
식요탄	←B+K	하	20	
식영수	←B+KA	상	20, 11	
봉주	(등을 보이고 있을 때)B+K	중	14	
류운추	A+K	중중	22, 17	
권운추	↑~ or ↓~ A+K	상상	17, 17	
류인	(권운추 중)A	상상중	17, 17, 31	
영주	(앉아서)A+K	하	16	
영부주	(앉아서)A+KK	하중	16, 23	
무세화	↙ or ↓ or ↘A+K	중	30	
무세화	(등을 보이고 있을 때)↙ or ↓ or ↘A+K	중	37	
숙	↓↙←	특수자세		

숙의 자세

숙영수	(숙 중)←A	상	11	
풍숙	(숙 중)A	상	39	
정흔숙	(숙 중)B	중	47	
요숙	(숙 중)K	중	18	
황신숙	(숙 중)A+B	가드불능	66	
목령숙	(숙 중)↖ or ↑ or ↗K	중중	28, 28	
홍월숙	(숙 중)↖ or ↑ or ↗KA	중중중	23, 23, 47	
기영숙	(숙 중)↓K	하	22	
숙구	(숙 중)→	특수이동	숙구 중 숙의 자세 파생 기술사용 가능(숙영수 제외)	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
열발	(↙ or ↖ 방향 이동중)A	상	8	
열조	(↙ or ↖ 방향 이동중)AA	상상	8, 14	
단변	(↙ or ↖ 방향 이동중)AAB	상상중	8, 14, 17	
부단변	(↙ or ↖ 방향 이동중)AA→B	상상중	8, 14, 20	
난파	(↙ or ↖ 방향 이동중)AB	상중	8, 19	
난파변	(↙ or ↖ 방향 이동중)ABB	상중중	8, 19, 28	
난파-숙	(↙ or ↖ 방향 이동중)A⬇ BB or ABB⬇	상중	8, 19	
조란파	(↙ or ↖ 방향 이동중)ABK	상중상	8, 19, 23	
난파식요	(↙ or ↖ 방향 이동중)AB←B+K	상중하	8, 19, 25	
단발	(↙ or ↖ 방향 이동중)B	중	15	
십자	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA	중상	15, 12	
영십자	(↙ or ↖ 방향 이동중)BAA	중상하	15, 12, 24	
십자조	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA(K)	중상상	15, 12, 33(48)	
십자가	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA→K	중상중	15, 12, 27	
십자-숙	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA⬇	중상	15, 12	
십자세화	(↙ or ↖ 방향 이동중)BA 중 A+B or ↓A+B or ↑A+B	중상	15, 12	

단조	(↙ or ↖ 방향 이동중)BB	중중	15, 18	
단조-숙	(↙ or ↖ 방향 이동중)B↓ BB or BBB ↓	중중	15, 18	
조정벌	(↙ or ↖ 방향 이동중)BBB	중중중	15, 18, 28	
단주	(↙ or ↖ 방향 이동중)B(K)	중상	15, 24(43)	
단영수	(↙ or ↖ 방향 이동중)B(K)A	중상상	15, 24(43), 11	
갈주	(↙ or ↖ 방향 이동중)K	상	23	
갈언주	(↙ or ↖ 방향 이동중)KK	상하	23, 17	
세화우	(↙ or ↖ 방향 이동중)A+B	특수이동		
왜차	(↙ or ↖ 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(↙ or ↖ 방향 이동중)A+K	특수자세		
환인	(↓ or ↑ 방향 이동중)A	중	27	
산마귀염검	(↓ or ↑ 방향 이동중)B	중중	13, 20	
권운추	(↓ or ↑ 방향 이동중)K	상상	17, 17	
류인	(↓ or ↑ 방향 이동중)KA	상상중	17, 17, 31	
권운추-풍차	(↓ or ↑ 방향 이동중)KB+K	상상	17, 17	
권운추-왜차	(↓ or ↑ 방향 이동중) ↑B+K or ↓B+K	상상	17, 17	
세화우	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+B	특수이동		
왜차	(↓ or ↑ 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(↓ or ↑ 방향 이동중)A+K	특수자세		
환발	(↓ or ↑ 방향 이동중)bA	중	37	
흑인	(↘ or ↗ 방향 이동중) (A)	상	6	
흑인-숙	(↘ or ↗ 방향 이동중) (A)↓	상	6	
가열	(↘ or ↗ 방향 이동중) (A)B	상중	6, 8	
신열	(↘ or ↗ 방향 이동중) (A)BB	상중중	6, 8, 12	
참열	(↘ or ↗ 방향 이동중) (A)BBB	상중중중	6, 8, 12, 18	
철포구	(↘ or ↗ 방향 이동중)B	중	47, 원거리 33	
붕주	(↘ or ↗ 방향 이동중)K	중	14	
세화우	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+B	특수이동		
왜차	(↘ or ↗ 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(↘ or ↗ 방향 이동중)A+K	특수이동		
음인	(← 방향 이동중)A	상	20	
철	(← 방향 이동중)B	중	28	
리뇌	(← 방향 이동중)K	중	28	
리우	(← 방향 이동중)KK	중중	28, 18	
세화우	(← 방향 이동중)←A+B	특수이동		
풍차	(← 방향 이동중)B+K	특수이동		
숙	(← 방향 이동중)A+K	특수이동		
흑인	(→ 방향 이동중) (A)	상	24	
흑인-숙	(→ 방향 이동중) (A)↓	상	24	
가열	(→ 방향 이동중) (A)B	상중	24, 8	
신열	(→ 방향 이동중) (A)BB	상중중	24, 8, 12	
참열	(→ 방향 이동중) (A)BBB	상중중중	24, 8, 12, 18	
철포구	(→ 방향 이동중)B	중	50, 원거리 33	
골주	(→ 방향 이동중)K	하	26	
세화우	(→ 방향 이동중)A+B	특수이동		
풍차	(→ 방향 이동중)B+K	특수이동		

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
졸탑파반	(근접시) A+G	잡기	48	
송화	(근접시)B+G	잡기	55	
조병락	(배후 근접시)A+G or B+G	잡기	60	
각락	(좌측면 근접시)A+G or B+G	잡기	55	
봉마송	(우측면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
애도	→➡B+G	잡기	60	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
타키의 연휴	←⬅K B+KA →KA ←b+kA ↓BA ←A →↑KA



상파

기본적으로 황성경과 비슷한 기술들을 사용하지만 동일한 부류라고 보기에는 분위기에 너무나도 큰 차이가 있다. 일단 황성경보다는 확실히 빠른 듯 하며 황성경의 움직임은 강렬하고 절도있는데 비하여 상파의 움직임은 섬세하고 날카롭다. 일단은 비슷비슷한 캐릭터라고 해서 괄시받을 일은 없는 듯. 상파는 모든 캐릭터들의 밸런스형에 속하는 캐릭터라고 할 수 있다. 검술의 속도, 리치, 파워 모두 우수한 편이며 강렬한 동작들과 기술적인 움직임들도 겸비하고 있다. 양풍묘려가(AA←BBB) 등의 연속공격들은 효율성이 높다. 다만 주로 사용하는 기술들이 연속공격이 많기 때문에 튕기기나 흘리기를 능숙하게 사용하는 상대에 대해서는 주의(!). 황성경과 마찬가지로 손쉬우면서도 강력한 콤보들이 다수 있다.

기술표

(→ : 짧게 입력, ➡ : 길게 입력, aA : 슬라이드, ～ : 딜레이, (A) : 홀드)

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
검절	A	상	11	
검박	B	중	15	
각음	K	상	11	
국참	⬇A	특중	12	
굴벽	⬇B	중	17	
천각	⬇K	하	11	
전검절	(등을 보이고 있을 때) A	상	15	
전검박	(등을 보이고 있을 때) B	중	28	
전청각	(등을 보이고 있을 때) K	중	30	
전형소	(등을 보이고 있을 때) ⬇A	하	13	
전굴벽	(등을 보이고 있을 때) ⬇B	중	21	
전천각	(등을 보이고 있을 때) ⬇K	하	12	
번우참	↖ or ↑ or ↗A	상	31	
번우벽	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
망성각	↖ or ↑ or ↗K	중	22	
번우참	G↖ or G↑ or G↗A	상	29	
번우벽	G↖ or G↑ or G↗B	중	24	
망성각	G↖ or G↑ or G↗K	중	20	
우객소	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) A	하	14	
우객률	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) B	중중	26, 17	
회천각	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) K	하	22	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
여운	AA	상상	11, 14	
여개슬	AA↑ or ↓	상상	11, 14	
청려가	AAB	상상중	11, 14, 18	
청려곡	AA←B	상상중중	11, 14, 17, 15	
양풍향려곡	AA←BB	상상중중중	11, 14, 17, 15, 23	
양풍묘려가	AA←BBB	상상중중상	11, 14, 17, 15, 35	
진국소	↗A	하	22	
단개참	↓A	특중	12	
기굴소	↘A	하	32	
용번참	←A	중	26	
기운(褻)	←⬅A	중	24	
기운(鍘)	←⬅(A)	중상	24, 20	
홍살참	→A	상	21	
방약참	→➡A	상	30	
요풍종	aK	중중	17, 18	
요풍가	aKB	중중하	17, 18, 28	
양려요풍답	aKK	중중중	17, 18, 27	
항굴자	aB	중	32	

용궁참	일어서며 A	중	17	
려용운	일어서며 AA	중중	17, 15	
화율	BB	중중	15, 19	
장굴벽	↙B	중	25	
장용영	↙BA	중하	25, 26	
굴벽	↓B	중	17	
승박	↘B	중	28	
아율	←B	중중	15, 15	
서율	←BB	중중중	15, 15, 23	
서락	←BBB	중중상	15, 15, 35	
홍약자	←⬅B	중	40	
홍약자~약인	←⬅B⬅	중	40	
예자	→B	상	22	
진대자	→BB	상하	22, 25	
예무	→BA	상중	22, 18	
체자	→➡B	중	25	
체자-약인	→➡B⬅	중	25	
진채락	→➡BB	중중	25, 33	
진체락-약인	→➡BB⬅	중중	25, 33	
봉곡	bK	중중	23, 34	
개향운	bA	중	37	
사박	앉아서 ↘B	중	37	
묘대자	앉아서 ↘BB	하	39	
상율	일어서며 B	중중	26, 17	
상대자	일어서며 bA	하	26	
취계각	↙K	하	26	
천각	↓K	하	11	
란각음	↘K	중	16	
계대자	↙kA	중	32	
계대림우종	↙kAA	중중중	32, 17, 18	
계대림로가	↙kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
계대림랑답	↙kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
비류각	→K	상	24	
명류각	→➡K	중	22	
선량각	←K	상	18	
진각음	←⬅K	중	30	
영성각	kB	중	23	
영성작유자	kBB	중중	23, 28	
상계각	일어서며 K	중	22	
수익률	A+B	중중	18, 33	
관풍소	↓A+B	하	23	
회굴참	↘A+B	중	37	
경라율	←A+B	중중	27, 35	
작라율	→A+B	중중	18, 18	
상명검	→➡A+B	중	45	
와앙영	일어서며 A+B	하상	17, 14	
기앙락	일어서며 A+B B	하상상	17, 14, 35	
기선락	일어서며 A+B ↓B	하상하	17, 14, 23	
어하조	엎드려 다운 중에 A+B	하	12	
병사재	↙B+K	중	33	
진보	↓B+K	중	40	근거리 지진효과
홍명검	↘B+K	중	48	
양정휘윤검	←B+K	가드 불능	61	
개퇴술	←⬅B+K	공격 흘리기		
회방검	→➡B+K	공격 흘리기		
유보술	A+K	특수이동		
유보홍명검	A+K B+K	중	48	
수월각	↓A+K	하	33	
수월답	↓A+K K	하하	33, 28	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
연번참	↙ or ↖ 방향 이동중 A	상	34	
홍약자	↙ or ↖ 방향 이동중 B	중	40	
홍약자~약인	↙ or ↖ 방향 이동중 B⟵	중	40	
영성각	↙ or ↖ 방향 이동중 K	중	23	
영성작유자	↙ or ↖ 방향 이동중 KB	중중	23, 28	
광우참	↙ or ↖ 방향 이동중 A+B	상	28	
개유슬	↙ or ↖ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보슬	↙ or ↖ 방향 이동중 A+K	특수이동		
회신참	↑ or ↓ 방향 이동중 A	중중	18, 18	
내유자	↑ or ↓ 방향 이동중 B	중	28	
영성각	↑ or ↓ 방향 이동중 K	중	23	
영성작유자	↑ or ↓ 방향 이동중 KB	중중	23, 28	
광우참	↑ or ↓ 방향 이동중 A+B	상	28	
개유슬	↑ or ↓ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보슬	↑ or ↓ 방향 이동중 A+K	특수이동		
회제참	↘ or ↗ 방향 이동중 A	중	33	
누환울	↘ or ↗ 방향 이동중 B	중중중	24, 18, 18	
취계각	↘ or ↗ 방향 이동중 K	하	26	
계대자	↘ or ↗ 방향 이동중 kA	중	32	
계대임우종	↘ or ↗ 방향 이동중 kAA	중중중	32, 17, 18	
계대임로가	↘ or ↗ 방향 이동중 kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
계대임량답	↘ or ↗ 방향 이동중 kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
광우참	↘ or ↗ 방향 이동중 A+B	상	28	
개유슬	↘ or ↗ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보슬	↘ or ↗ 방향 이동중 A+K	특수이동		
기운([illegible])	← 방향 이동중 A	중	24	
기운([illegible])	← 방향 이동중 (A)	중상	24, 20	
홍약자	← 방향 이동중 B	중	40	
홍약자~약인	← 방향 이동중 B⟵	중	40	
진각음	← 방향 이동중 K	중	30	
광우참	← 방향 이동중 A+B	상	29	
개퇴슬	← 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		
유보슬	← 방향 이동중 A+K	특수이동		
방약참	→ 방향 이동중 A	상	30	
채자	→ 방향 이동중 B	중	25	
채자~약인	→ 방향 이동중 B⟵	중	25	
진채락	→ 방향 이동중 BB	중중	25, 33	
진채락~약인	→ 방향 이동중 BB⟵	중중	25, 33	
유화축	→ 방향 이동중 K	하	26	
상명검	→ 방향 이동중 A+B	중	45	
희방검	→ 방향 이동중 B+K	공격 흘리기		

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
운작소	근접 A+G	잡기	55	
룡영향	근접 B+G	잡기	55	
천의항	배후 근접 A+G or B+G	잡기	65	
영적안	상대 좌측면 근접 A+G or B+G	잡기	62	
옥륜소	상대 우측면 근접 A+G or B+G	잡기	55	

캐릭터별 연휴

기술명	커맨드
상파의 연휴	↓⬇B ←A ↙B+K A+K A+B (A+B)

미션 배틀 집중 공략

이 모드는 다른 모드와 달리 여러 가지 상황과 조건들에 따른 배틀을 수행하게 된다. MAP상에서 스테이지를 공략해서 포인트를 얻게되고, 그 포인트로 아트갤러리의 아트를 구입하여 수집할 수 있다. 아트를 획득하여 수집하게 되면, 새로운 미션이나 스테이지, 플레이 모드, 전시관 등등을 선택할 수 있게된다. 포인트를 얻어 아트를 수집하자.

MAP화면

게임을 시작하면 MAP화면이 나오고 메뉴가 표시된다. 메뉴를 방향버튼으로 선택해서, A버튼으로 결정한다. 메뉴는 다음과 같다

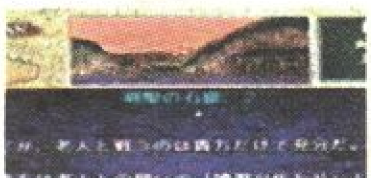


Map 화면

■MOVE

-스테이지간의 이동

MAP의 각각의 장소에 있는 스테이지로 이동한다. 이동 가능한 스테이지가 있는 곳까지 방향키로 이동해서 스테이지에 커서를 맞추고, A버튼을 +눌러서 결정한다. MAP이 더 생기면 L/R트리거(스틱은 Z/C버튼)로 이동한다.



▲미션별 스토리와 클리어 조건

■MISSION

-미션의 설명에서 배틀까지

스테이지를 선택한 후 미션을 선택하면, 게임의 룰과 클리어 조건이 표시된다. 플레이어는 이 설명에 따라 배틀을 마쳐야 한다. 배틀의 결과에 따라서 플레이어는 각 미션에 설정된 포인트를 받게된다. 배틀이 종료되면 MAP화면에 표시된다.

ART GALLERY

-아트를 보거나 산다

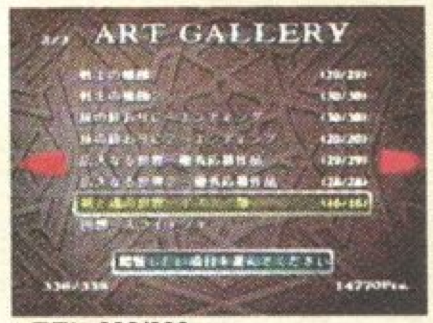
아트갤러리에서는 현재 소유한 아트를 보거나, 새로운 아트를 구입할 수 있다.

아트의 선택방법

① 미션 배틀을 선택해서 MAP화면이 표시되면 윈도우메뉴를 열어서 'ART GALLERY'를 선택해서 아트 갤러리로 이동한다.

② 'ART GALLEY'에서 그림의 종류를 나누어놓은 항목이 표시된다. 그 중에서 항목을 방향키로 선택한 뒤 A버튼으로 결정해서 아트셀렉트 화면으로 이동한다.

③ 아트셀렉트 화면에서 작은 아이콘이 화면에 표시되면 방향버튼으로 아트를 지정할 수 있다.



▲목표는 338/338

아트의 구입

아트셀렉트 화면에서 미션 배틀에서 얻은 포인트로 아트를 구입한다. 입수하지 않은 아트에 커서를 맞추고 A버튼을 누르면 메뉴가 열린다. 구입하려면 위쪽의 '구입한다'를 선택, 구입하지 않으려면 아래쪽의 '그만둔다'를 선택하거나 B버튼으로 취소한다.



바스타드의 작가 '하기와라 카즈시'의 작품▲

아트의 열람

취득한 아트를 볼 수 있다. 아트 셀렉트 화면에서 입수한 아트를 선정해서, 그 아트의 열람화면으로 이동한다.

버튼	용도
L트리거(C버튼)	좌측 아트로 이동한다.
R트리거(Z버튼)	우측 아트로 이동한다.
방향버튼	화면을 스크롤 한다.
X버튼	화면을 확대한다.
Y버튼	화면을 축소한다.
A버튼	타이틀 윈도우를 나오게 한다.
B버튼	타이틀 윈도우가 나온 상태에서 소거한다. 밖으로 나가서 아트셀렉트 화면을 표시한다.

SELECT CHR

-사용 캐릭터를 변경

캐릭터셀렉트 화면으로 이동한다. 캐릭터를 결정하면 MAP으로 돌아온다.

SAVE DATA

-정보를 보존한다

미션 배틀의 현재 정보(플레이 진행 상황, 입수 포인트, 입수 아트)를 저장한다.

RESET

- 게임을 종료한다

이 모드를 마치고 타이틀로 돌아감.

바람직한 미션 배틀 플레이의 자세

느긋하게 플레이한다

이 모드를 대충이라도 클리어하려면 (모든 미션 클리어와 모든 아트의 모음) 적어도 반나절은 걸린다. 이러한 조급한 플레이는 단지 단순 노동으로 끝나기가 쉽다. 하루에 미션을 2~3개 혹은, 아트 항목을 1개씩 채워가며 플레이한다면 2주일은 즐겁게 플레이 할 수 있다. 느긋한 마음을 가지고 미션 배틀 자체를 즐기도록 하자.

적당한 휴식을 권한다

격투 게임에서 일반인의 집중력은 수 십분. 격투게임 같이 많은 조작과 생각을 요구하는 게임에서는 장시간 플레이시 많은 체력을 소모한다. 미션 배틀 공략시 알 수 없는 이유로 배틀에 이길 수 없다고 생각되면 휴식을 취하며 원기회복할 것을 권유한다(공략을 보며 쉬는것도 좋다).

쇼핑을 권한다

미션 배틀에 집중하다 보면 어느새 수천~수만의 포인트의 부자가 된 자신을 볼 수 있다. 그러나 그것만으로는 아무 일도 일어나지 않는다. 다음 목표의 그림이 얼마인지 생각해서 포인트를 얻어 그림을 사 보는 것도 좋다.

캐릭터 변경을 권한다

각 미션에는 캐릭터의 특성에 따라 클리어 난이도 차이가 존재한다. 한번 더 공략하고 싶은 스테이지가 있다면, 자주 사용하지 않던 캐릭터를 사용해 보자. 새로운 공략법을 발견 할 수 있을 것이다.

아트 감상을 권한다

여러분은 사서 모은 아트를 차분히 감상한 일이 있습니까? 배틀에 지쳤을 때는 아름다운 음악과 함께 화면 가득 비추어지는 작품을 감상해 봅시다. A버튼을 누르면 그림의 타이틀과 해설을 볼 수 있다. 그것을 체크해 보는 것도 좋다.

캐릭터를 모으자

미션 배틀을 하다가 너무 사용하고 싶은 상대 캐릭터를 만났다면? 자신이 꼭 사용하고 싶은 캐릭터가 있다면 먼저 아케이드 모드에서 캐릭터를 모아서 다시 오도록 하자.

미션 공략이 막히면 다른 미션을 도전

이 게임의 공략은 외길이 아니다. 초반에 한 개의 미션이 막혀도 아트 갤러리에서 새로운 미션을 발견하면 먼저 그 미션을 클리어해도 새로운 전개가 된다. 클리어하지 않은 미션은 녹색으로 표시가 되므로 나중에 다시 도전하자.

미션 배틀 모드의 설정 정리



유럽



중앙아시아



극동아시아

(주의: 포인트는 설정 상 기본 포인트라는 것이 있지만, 일반적으로 플레이 결과에 따라 추가 포인트가 생기므로 아래 적힌 포인트는 기본 포인트 + 추가 포인트임을 참고할 것)

번호	스테이지	미션	난이도	포인트	비고
1	발렌타인 저택 1	적을 모두 쓰러뜨린다	3	170	적의 속도가 변화한다.
1	발렌타인 저택 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	360	모두의 무기가 안 보인다.
1	발렌타인 저택 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	750	적의 속도가 변화한다.
1	발렌타인 저택 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1260	모두의 무기가 안 보인다.
2	해안채 1	적을 쓰러뜨린다	3	150	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안채 2	적을 쓰러뜨린다	3	320	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안채 3	적을 쓰러뜨린다	4	720	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안채 4	적을 쓰러뜨린다	5	840	적에게서 멀어지려는 힘이 작용. 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
3	마네핏트 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	110	쥐를 밟으면 데미지와 경직이 온다.
3	마네핏트 2	적을 모두 쓰러뜨린다	4	360	적의 무기가 안보인다.

3	마네핏트 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	690	쥐를 밟으면 데미지와 경직이 온다.
3	마네핏트 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	900	적의 무기가 안보인다.
4	오스트라인스부르크 1	적을 쓰러뜨린다	2	150	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다. 가드는 사용할 수 없다.
4	오스트라인스부르크 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	320	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다.
4	오스트라인스부르크 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	780	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다.
4	오스트라인스부르크 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1260	어떠한 공격도 히트하면 카운터가 된다.
5	베네치아 1	적을 모두 쓰러뜨린다	3	160	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
5	베네치아 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	300	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
5	베네치아 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	750	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
5	베네치아 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1110	다른 검사와 팀을 이루어 싸운다.
6	고대격투기장 1	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	3	10~320	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
6	고대격투기장 2	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	4	10~1280	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
6	고대격투기장 3	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	5	40~1280	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
6	고대격투기장 4	적을 쓰러뜨려 상금을 얻는다	5	30~1920	이길 때마다 전번의 2배의 상금을 얻는다.
7	스페셜 미션 1	적을 쓰러뜨려라	4	200	데미지를 받는 쪽의 몸이 사라진다.
7	스페셜 미션 2	적을 모두 쓰러뜨린다	4	310	달리는 동안은 체력이 줄지 않는다.
8	에우류디케신전 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	100	강풍으로 몸이 밀린다.
8	에우류디케신전 2	링 아웃으로 쓰러뜨린다	4	290	적은 스테이지 위에서는 데미지를 받지 않는다.
8	에우류디케신전 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	630	강풍으로 몸이 밀린다.
8	에우류디케신전 4	공중콤보로 적을 쓰러뜨린다	4	410	적은 스테이지 위에서는 데미지를 받지 않는다. 링아웃은 없다.
9	터키의 지하 미궁 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	80	소울차지로 SPEED UP을 한다.
9	터키의 지하 미궁 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	250	독에 중독 되었다. 소울차지로 체력회복을 한다.
9	터키의 지하 미궁 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	600	소울차지로 SPEED UP을 한다.
9	터키의 지하 미궁 4	적을 모두 쓰러뜨린다	5	1490	독에 중독 되었다. 소울차지로 체력회복을 한다.
10	파르기아 대신전 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	110	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
10	파르기아 대신전 2	적을 모두 쓰러뜨린다	3	260	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
10	파르시아 대신전 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	690	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
10	파르기아 대신전 4	적을 모두 쓰러뜨린다	4	810	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데미지를 받는다.
11	쿤페르토쿠 신전 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	90	독의 중독으로 시간이 지나며 체력저하.
11	쿤페르토쿠 신전 2	적을 5인 이상 쓰러뜨린다	3	320	6 인부터 보너스 포인트 추가.
11	쿤페르토쿠 신전 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	800	독의 중독으로 시간이 지나며 체력저하.
11	쿤페르토쿠 신전 4	적을 5인 이상 쓰러뜨린다	5	1080	6인부터 보너스 포인트 추가.
12	실크로드의 유적 1	적을 쓰러뜨린다	2	80	SPEED DOWN
12	실크로드의 유적 2	적을 쓰러뜨린다	2	200	데미지를 받으면 밑으로 빠지며 독에 중독되며 체력저하.
12	실크로드의 유적 3	적을 모두 쓰러뜨린다	3	580	SPEED DOWN
12	실크로드의 유적 4	적을 모두 쓰러뜨린다	4	750	데미지를 받으면 밑으로 빠지며 독에 중독되며 체력저하.
13	검성의 석굴 1	제한시간동안 살아있는다	2	80	노인의 공격을 가드한다.
13	수행 1	8WAYRUN으로 상대를 한바퀴 돈다	1	40	
13	수행 2	소울차지공격으로 상대를 쓰러뜨린다	1	40	A+B+K후 공격
13	수행 3	정면, 좌측면, 우측면, 배후잡기를 모두 성공시킨다	1	40	G+A 혹은 G+B
13	수행 4	상대를 가드불능기로 쓰러뜨린다	1	40	캐릭터별 고유한 가드불능기를 사용한다.
13	수행 5	가드임펙트를 성공시킨다	1	40	방향키+G
13	검성의 석굴 2	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	4	360	한사람을 쓰러뜨릴 때 마다 시간이 추가된다.
13	검성의 석굴 3	적을 쓰러뜨린다	5	750	플레이어의 기술을 사용하는 엣지마스터가 등장.
13	검성의 석굴 4	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	5	1450	한사람을 쓰러뜨릴 때마다 시간이 추가된다.
14	인도의 항구 거리 1	적을 모두 쓰러뜨린다	2	80	
14	인도의 항구 거리 2	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	2	210	
14	인도의 항구 거리 3	적을 모두 쓰러뜨린다	4	630	체력 저하 시 SPEED UP한다.
14	인도의 항구 거리 4	제한시간 안에 적을 모두 쓰러뜨린다	5	810	
15	신종황제의 정원 1	상대에게 먼저 공격을 16번 성공시킨다	2	110	
15	신종황제의 정원 2	상대를 쓰러뜨린다	3	270	가드불능기를 사용한다.
15	신종황제의 정원 3	상대에게 먼저 공격을 16번 성공시킨다	4	650	
15	신종황제의 정원 4	상대를 모두 쓰러뜨린다	5	750	잡기 혹은 가드불능기를 사용.
16	성한명의 수련장 1	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	300	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 2	상대를 쓰러뜨린다	4	310	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 3	상대를 쓰러뜨린다	4	340	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 4	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	340	스테이지 상황 불명.
16	성한명의 수련장 5	상대를 쓰러뜨린다	5	380	스테이지 상황 불명.
17	비중고송성 1	적을 다운시킨다	3	130	다운되는 시점에서 패배.
17	비중고송성 2	적을 모두 쓰러뜨린다	4	320	체력이 적다. 시간이 지나며 회복.

17	비중고송성 3	적을 다운시킨다	4	660	다운되는 시점에서 패배.
17	비중고송성 4	적을 모두 쓰러뜨린다	4	810	체력이 적다. 시간이 지나며 회복.
18	방광사 1	상대를 모두 쓰러뜨린다	2	140	띄우기 공격등을 받으면 멀리 날아간다.
18	방광사 2	상대를 쓰러뜨린다	4	340	적의 체력이 자연히 회복된다.
18	방광사 3	상대를 모두 쓰러뜨린다	3	600	띄우기 공격등을 받으면 멀리 날아간다.
18	방광사 4	상대를 쓰러뜨린다	5	800	적의 체력이 자연히 회복된다.
19	영봉부사 1	상대를 쓰러뜨린다	2	130	데미지를 받는 쪽이 독에 중독되고 SPEED UP된다.
19	영봉부사 2	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	350	체력이 시간과 함께 줄어든다.
19	영봉부사 3	상대를 모두 쓰러뜨린다	4	650	데미지를 받는 쪽이 독에 중독되고 SPEED UP된다.
19	영봉부사 4	상대를 쓰러뜨린다	4	700	체력이 시간과 함께 줄어든다. 링아웃은 없다.
20	카오스 1	상대를 모두 쓰러뜨린다	3	300	적에게 데미지를 입힌 만큼 가격한 쪽의 체력이 올라간다.
20	카오스 2	상대를 모두 쓰러뜨린다	5	440	독에 걸렸다. 적에게 데미지를 입힌 만큼 가격한 쪽의 체력이 올라간다.

획득 포인트 계산식에 대해서

미션 배틀에 승리한 후에 획득하는 포인트는 고정된 것이 아니다. 플레이어의 플레이 회수와 그 결과에 따라 변동하게 된다. 계산 방식은 아래와 같다.

획득 포인트 = (기본점 + 승리 보너스점 + 패배 회수 보너스점)

승리 보너스 = 기본점 × {(6- 미션 클리어 회수)/10}

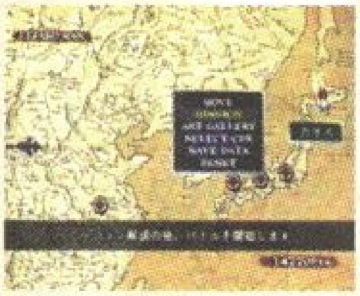
패배 회수 보너스 = 연속 패배 회수 × {(기본점/20) +5}

기본점이란 각 미션마다 난이도에 의해 설정되고 있는 고유의 포인트다.

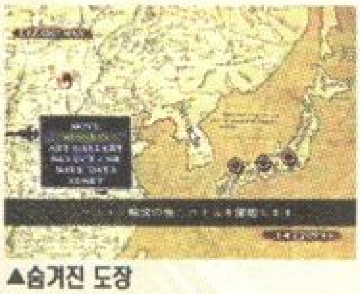
승리 보너스점이란 클리어 회수에 따라 미션클리어 시 포인트가 가산되는 보너스다. 가산 포인트는 클리어 회수가 증가할 때에 감소 해 간다. 처음의 도전으로 클리어 할 경우, 기본점의 1.5배의 포인트를 획득할 수 있는 것이 된다. 또 패배 회수 보너스란, 연속으로 계속 진 뒤에, 처음으로 미션을 클리어 한 경우, 지금까지의 패배 회수에 따라 가산되는 포인트이다.

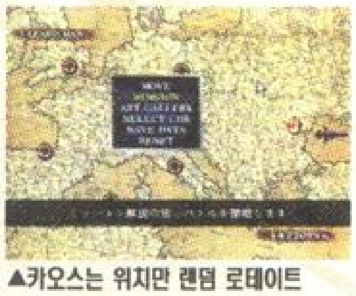
미션 공략 팁

미션 배틀 모드의 진행을 비교적 순서대로 설명하겠다. 괄호 안의 숫자는 앞의 맵상의 숫자와 일치한다. 숨겨진 미션인 스페셜 미션(7, 16)은 맵상에서 보이지는 않지만 커서를 가져가면 '삭' 소리가 나고, A 버튼을 누르면 나타나게 된다. 20번의 카오스 미션은 일단 출현하면 위치가 랜덤으로 바뀌게 된다. 출현 조건은 미션 배틀의 클리어.



▲이곳이 스페셜 미션


▲숨겨진 도장



▲카오스는 위치만 랜덤 로테이트

검성의 석굴(13)

가드, 8WAYRUN, 소울차지, 던지기, 가드불능기, 가드 임팩트 등을 익힐 수 있는 곳이다. 각 미션의 조건 외의 행동은 금하고 미션 배틀임을 자각해야 한다. 처음 플레이하는 사람은 조작을 익히는데 힘쓰자.


◀방어력 발군의 노인

실크로드의 유적1(12)

모래에 발이 빠지면서 자꾸만 움직임이 느려지니 주의. 최대 70%까지 움직임이 느려진다. 하지만, 8WAY-RUN위주의 싸움을 벌인다면 빠지는 일없이 싸울 수 있다. 아스타로스 같은 공격 딜레이가 큰 캐릭터 보다는 샹파와 같이 움직임이 빠른 캐릭터가 유리하다. 만약 모래에 빠져버린다면 점프 공격을 펼치면 단번에 빠져 나올 수 있다. 모래에 빠진 상태로 싸운다면 머리와 무기만 보이는 우스운 모습이 펼쳐진다.



▲생매장이다. 돈은 필요 없다

인도의 항구 거리 1(14)

미션의 특별한 특징은 없다. 랜덤으로 결정되는 첫 번째 상대와 두 번째 맥시를 상대로 싸워 이기면 된다. 첫 상대를 이기면 체력의 1/3을 보충해 준다.

터키의 지하미궁 1(9)

처음 상대는 랜덤, 두 번째에는 성미나와 대전하게 된다. 소울차지를 사용하면 150%의 속도 향상이 있고, 평소에 생각할 수 없었던 연속기도 들어가게 된다. 적을 띄우고 난 뒤나, 적이 소울 차지를 쓰는 틈을 이용해 소울 차지를 사용, SPEED UP한 상태로 싸우자. 승리포즈 역시 빠르게 움직이는데…



▲쏜다! 와일드 스피드

고대 격투기장 1(6)

도박과도 같은 미션. 자신의 상태를 잘 분석해서 다음 대결 여부를 신중히 결정하여 포인트를 모으자. 이길 때마다 2배의 상금이 돌아온다. 그러나 패배하면 포인트를 얻을 수 없다. 초반에 포인트를 모으기 좋은 곳. 하지만 그다지 염두하지 않고 진행해도 결국 포인트는 모자라지 않으므로 굳이 적을 전부 쓰러뜨릴 필요는 없다. 자신이 없으면 현실과 타협하자. 다음 적과 싸우겠냐는 질문에서 오른쪽의 '아니오'를 선택해도 미션은 클리어된다. 한 명에게 승리해도 다음에 체력이 보충되지 않으므로 주의하자. 한번 클리어해보고 싶은데 자꾸 좌절한다면, 요시미츠로 미션도중 체력을 보충하며 플레이할 것을 권하고 싶다(그러나 모두 이겨도 별다른 것은 없다).



◀인생의 기로, 운명의 갈림길

파르기아 대신전 1(10)

스테이지 끝으로 다가가면 폭발하여 40의 데미지를 입으며 링 중앙으로 날아가므로, 적을 링 끝으로 몰아서 떠오르면 괴롭혀주자. 상대를 밀어 부칠 수 있는, 가드시 딜레이가 적고 이동거리가 긴 기술을 찾는 것이 포인트다. 한 명을 쓰러뜨리면 120/240만큼의 체력이 보충된다. 떠오른 상대를 던지고 싶다면 아스타로스를 사용할 것을 권한다.



▲터지면



▲이렇게 날아서



▲요렇게 떨어진다

쿤페르토쿠 신전 1(11)

체력이 계속 줄어들기 때문에 빨리 결판을 내자. 링 아웃을 노리는 것이 간편하다. 리자드맨의 콤보에 주의하며 싸우자. 1초에 4.2의 체력이 소모되고, 한 명을 이기면 150/240의 체력을 보충해준다.



◀보랏빛 향기 웃흐응

에우류디케 신전 1(8)

가만히 둬도 캐릭터가 바람에 움직이므로 8WAY-RUN등으로 원하는 방향으로 움직이도록 하자. 바람의 방향을 보고 링 아웃에 주의하며, 상대를 링 아웃 시키도록 노력하자. 두 번째 적으로는 소피티아가 나오고 체력은 55/240이 보충된다.



▶이 시점에서 오른쪽으로 바람이 분다. 음 바람이 차군.

마네핏트 1(3)

쥐가 잘 보이도록 카메라의 시점이 약간 위쪽으로 변화한다. 쥐가 적과 플레이어 사이에 있을 때는 무모하게 접근하지 말고 기다렸다가 공격하자. 적이 쥐를 밟으면 즉각 공격하고, 플레이어가 당하면 레버 회전과 버튼 연타로 경직을 풀어 다운을 피해야한다. 쥐에게 물리면 5/240의 데미지를 받는다. 한번 물었던 쥐는 당분간 접근을 안 한다는 것을 명심하자. 4가지색의 쥐들이 있고 각각 움직이는 패턴이 다르니 지켜보며 싸우는 것도 의외로 즐겁다. 8WAY-RUN을 구사해서 쥐들 사이로 움직이는 것이 기본.



▲쥐에 물리면 아프다



▶빨간 쥐, 파란 쥐, 찢어진 쥐

신종 황제의 정원 1(15)

먼저 16번의 공격을 성공하는 쪽이 승리한다. 평소에 2히트 이상의 기술도 이 미션에서는 연속으로 처리 되지 않으므로 주의. 물론 공중 콤보도 인정되지 않는다. 던지기도 1히트로 인정. 발생시간이 빠른 단발성 기술로 승부하자.



▲맥시와 만나면 괴로워진다

비중고송(빗츠다카마츠) 성 1(17)

먼저 다운되는 쪽이 패배한다. 띄우기 공격이나 맞으면 다운되는 기술을 찾고 익히는 것이 미션의 포인트. 던지기를 사용해도 된다. 미션 시작과 함께 적의 움직임을 보다가 한번에 노려서 클리어 하자. CPU는 특별히 다운시키는 공격을 골라서 쓰지는 않는다는 것을 알 수 있다(봐주는거냐).



▲넘어지면



◀죽는다. 이것이 인생

해안채 1(2)

적에게서 저절로 멀어지므로 공중 콤보 등이 여의치 않다. 8WAY-RUN으로 거리 조절에 신경 쓰고 링 아웃을 주의하자. 링 끝에 가면 평소에는 점프나 상대의 띄우기를 당해야 떨어졌지만 이 스테이지는 다르므로 더욱 주의. 리치가 긴 캐릭터를 이용하는 것이 좋다.



▲물가에 아이들을 보낸 부모의 마음이란…



▲아들아 내가 간다!

▼인생은 랜덤이다. 원망은 말자



베네치아 1(5)

다른 캐릭터 1 인과 팀이 되어 2 on 2의 팀 배틀을 벌인다. 다른 캐릭터의 기술도 어느 정도 익혀야 클리어하기가 쉽다. 사용하는 캐릭터에 자신이 있다면 홀로 싸워도 상관은 없다. 사용 캐릭터가 랜덤으로 결정되므로, 약간의 운이 따라야 하는 미션.

오스트라인스부르크 1(4)

모든 기술이 카운터 처리된다. 카운터 시에는 맞는 쪽의 경직이 커지거나 띄우는 높이가 높아지게 되는 효과가 있다는 사실을 명심하고 싸워야 한다. 또, 카운터가 아니면 이어지지 않는 연속기도 많이 발견할 수 있다. 상대에게 카운터 공격을 맞고 경직상태에 빠진다면 가드를 누르고 레버를 좌우로 흔들자. 돌리게 되면 점프하게 되므로 주의. 쓰러지지 않는 기술의 무한 카운터로 상대를 괴롭힐 수도 있다.

발렌타인 저택 1(1)

적의 스피드가 불시에 변한다! 라지만 그다지 위협적이지 않으므로 가볍게 클리어하자. 적의 스피드가 80%~140%로 변화하고 그 상태가 체력 바 밑에 표시된다.


▲늘었다~


▲줄었다. 제노킨



◀고통과 쾌락을 동시에

영봉부사(후지) 1(19)

데미지를 받는 쪽이 독에 중독 된다. 하지만 SPEED UP의 효과도 있으니, 데미지를 받으면 신속히 8WAY-RUN으로 공격하기 좋은 곳으로 이동해서 적을 공격하자. 데미지를 받으면 초당 4.2/240의 체력소모와 130%의 속도향상 효과가 있다. 링 아웃은 없으니 벽 콤보를 만들 수 있을지도 모른다. 최대한 즐기도록 하자.

에우류디케 신전 2(8)

지상에 있는 적은 아무리 때려도 데미지를 입지 않는다. 띄우기 후 공중콤보나 링 끝에서의 던지기 등으로 상대를 링아웃 시켜야 한다. 8WAY-RUN으로 항상 유리한 자리를 차지하는 것을 잊지 말자. 8WAY-RUN도중의 띄우기를 연습하는 것도 좋다. 적을 링 끝으로 몰자.


▲때려서 링 아웃


▲잡아서 링 아웃

인도의 항구 거리 2(14)

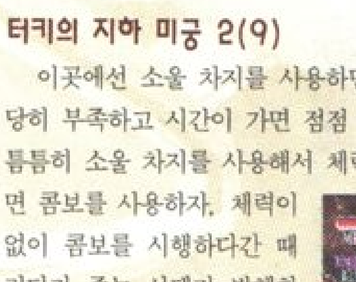
20초의 시간 안으로 적을 모두 쓰러뜨려야 한다. 한 명을 이길 때마다 체력과 시간이 보충되니 큰 어려움은 없다. 타임어택의 연습이라 생각하고 끊임없이 공격하자.

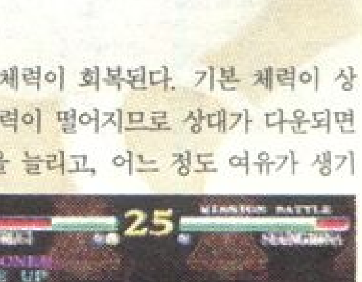


▲미스터 장! 시간이 없소!

실크로드의 유적 2(12)

모래에 빠지면 초당 24/240의 많은 체력 저하가 있다. 상대를 독에 중독되게 하고 8WAY-RUN을 이용해서 피하며 자멸하는 것을 즐기자. 하지만 상대는 독에 걸리면 일직선으로 달려오는 경우가 대부분이므로 그때를 노려서 공격하는 것도 좋다. 역시 다리가 멈춘 상태로 무기를 휘두르는 거대 캐릭터들의 사용은 지양하는 게 좋다


▲자멸하는 상대의 임종을 지켜보다가


▲달려오면 혼내주자

터키의 지하 미궁 2(9)

이곳에선 소울 차지를 사용하면 체력이 회복된다. 기본 체력이 상당히 부족하고 시간이 가면 점점 체력이 떨어지므로 상대가 다운되면 틈틈히 소울 차지를 사용해서 체력을 늘리고, 어느 정도 여유가 생기면 콤보를 사용하자. 체력이 없이 콤보를 시행하다간 때리다가 죽는 사태가 발행한다. 초당 4.2/240의 체력 소모가 있다. 미션을 위한 소울 차지는 사용 후 G로 캔슬 하는 것이 좋다. 체력 회복에 신경 쓰다가 타임아웃



▲소울차지는 건강에 좋습니다. 붕붕 드링크!

당하는 일이 없도록 하자.

비중고송성 2(17)

미션 시작시의 체력이 무엇을 맞아도 죽을 정도로 적다. 시간이 지나면 차차 체력이 회복되니 멀리 떨어져서 체력을 보충한 뒤 싸우자. 초반에 적의 공격을 얼마나 잘 막아내느냐가 관건. 3번째 적이 가장 강하므로 체력을 올려서 도전하자. 처음 체력 10/240 에 초당 9/240의 체력이 보충된다.


▲시작과 함께 대핀치


▲포션이 있기에 든든하다

신종 황제의 정원 2(15)

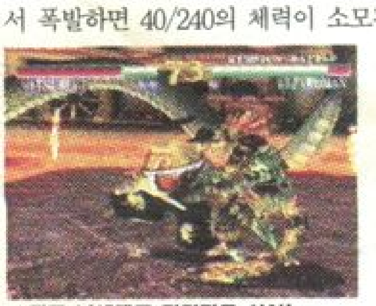
던지기와 가드 불능기로만 상대에게 데미지를 줄 수 있다. 미스루기와 같이 가드 불능기(봉노뢰)의 성능이 좋은 캐릭터라면 연속적인 가드불능기 2~3방으로 쉽게 클리어 할 수 있다. 가드 불능기의 성능이 안좋은 캐릭터라면 던지기를 노리자. 가드 임팩트 후의 던지기가 좋다. 타격 잡기도 던지기로 인정되어 데미지를 줄 수 있다. 플레이어는 상대의 어떠한 공격에도 데미지를 입으니 주의. 링 아웃은 없다.


▲난 고기를 자르는 맛을 알아버렸다


▲왠지 또 자르고 싶다

파르기아 대신전 2(10)

스테이지 끝으로 가면 폭발하는 것은 변함없으나, 상대에게서 멀어지려는 반발력이 작용하므로 주의해야한다. 무작정 밀어붙이기는 힘들어 졌으므로, 스테이지 끝에서 8WAYRUN으로 적을 폭발지역으로 몰아서 쓰러뜨린다. 한 명을 이기면 체력의 절반이 보충되고, 링 끝에서 폭발하면 40/240의 체력이 소모된다.


▲지금 너에게로 달려가고 싶어!


▲시련당함

쿤페르토크 신전 2(11)

외다리 위에서 끊임없이 나오는 적을 제한 시간 안에 5 인 이상 쓰러뜨려야 한다. 상대는 어떠한 공격에라도 일격에 쓰러지므로, 나오는 위치를 잘 보고 리치가 긴 기술로 처리하자. 보통 백 대시를 하면 앞쪽에서 상대가 나타난다. 중반부에 가장 포인트를 얻기 쉬운 곳이므로 포인트를 빨리 획득하고자 하는 사람은 애용하도록 하자. 5인 이상 쓰러뜨리면 1인당 보너스 포인트 30점을 추가로 주므로 최대한 많이 쓰러뜨리는 것이 좋다.

▶파이널 파이트를 생각하며 미리 공격을 심어주자. 이리오거라.




▲보이지 않아도 맞는 진리 1


▲보이지 않아도 맞는 진리 2

마네핏트 2(3)

적의 무기만 보이므로 상대하기가 상당히 까다롭다. 무기를 보고 상대를 파악하는 능력을 길러도 좋겠지만, 상대가 움직이면 파악하기 어려우므로 움직이지 못하게 연속적인 공격으로 상대의 움직임을 봉하는 것이 최선책이다. 무기만 보고도 상대의 움직임을 알 정도라면 당신은 이미 소울칼리버의 경지에 달한 자! 한 명을 이길 때마다 40/240의 체력이 보충된다. 3번 째 적이 언제나 그렇듯 강력하므로 가드 임팩트를 주의하며 공격하자.


▲헉! 약 먹었나?


◀당신도 이미 칼리버 마스터

고대 격투기장 2(6)

8명을 상대로 서바이벌 배틀을 벌인다. 돈 놓고 돈 먹기라는 점은 변함이 없다. 역시 빨리 클리어하는 것이 목적이라면 그냥 한 명만 쓰러뜨리고 나와도 좋지만, 제대로 클리어하고 싶다면 기본적인 실력과, 나아갈 때와 물러설 때를 아는 현명한 판단력이 요구된다. 벼락부자가 되고싶다면 8명을 다 이기자(하지만 물러설 줄 안다면 계속 도전하는 동안 포인트를 쌓을 수 있다). 공격력이 강한 캐릭터를 주의하자.


▲돈이냐 삶이냐 (이 미션에서는 삶이 없으면 돈도 없다는 점에 주의)

방광사 1(18)

띄우기 공격에 당하면 높고 멀리 날아간다. 상대를 띄우기로 날려서 링 아웃 시키자. 만약 띄우기에 당했다면 공중제어를 사용해서 떨어지지 않도록 하자. 각 캐릭터 마다 멀리 날릴 수 있는 기술이 있으

므로 찾아보도록 하자. 한 상대를 이기면 50/240의 체력이 회복된다.



▲옴련왕 이승엽



▲드라이버의 여왕 박세리

카오스 1(20)

적에게 데미지를 준 만큼 공격자의 체력이 올라간다. 상대의 공격을 받지 않고 몰아서 공격하는 것이 중요. 링 아웃으로 상대를 이기면 체력 회복의 기회가 사라지므로 주의.



▲남의 것을 탐하는 자, 살아남으리라

영봉부사 2(19)

시간이 지남에 따라 체력이 줄어들게 되므로 속전 속결로 끝내야 한다. 링이 좁으므로 링 아웃을 노리는 것도 좋은 방법. 한 상대를 이기면 180/240의 체력이 보충된다. 적이 강하므로 주의해서 싸우자.

검성의 석굴 2(13)

30초의 시간 내로 적들을 쓰러뜨려야 한다. 콤보에 자신이 없으면 처음부터 링 아웃을 노리자. 한사람을 쓰러뜨릴 때마다 시간이 15초씩 추가된다. 적은 강하지 않으니 데미지를 많이 줄 수 있는 방법을 생각하자. 한 상대를 이기면 65/240의 체력이 보충된다.

베네치아 2(5)

랜덤으로 결정되는 캐릭터와 플레이어의 캐릭터를 이용 3 on 3의 팀 배틀을 벌인다. 자신이 쓸 수 없는 캐릭터가 나오더라도 최대한 데미지를 주고 시작하자. 역시나 운이 필요한 미션.

해안채 2(2)

상대에게서 멀어지려는 힘이 작용하는데다가 공격을 받으면 멀리 날아가게 된다. 세르반테스는 전 미션보다 강해졌고, 날리는 힘도 세졌다. 8WAY-RUN을 적극 활용하고 리치가 긴 캐릭터를 이용 공략하자. 링 끝으로 가면 떨어지게 된다.

발렌타인 저택 2(1)

상대의 무기가 안보인다. 적의 몸만 보이므로 적의 가드 상태나 공격상태를 파악하기 애매하다. 녀석은 암기의 황제인가.

성한명의 수련장들 (숨겨진 스페셜 미션)(16)

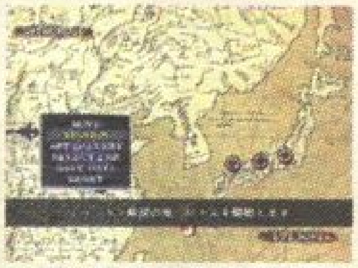
첫 번째 미션은 바닥에 불붙은 쥐가 다닌다. 공략법은 앞의 마네핏트 1과 동일하다.

두 번째 미션은 링 아웃을 노려야 하는 미션이다. 공격으로는 상대의 체력을 닳게 할 수 없다. 띄우기를 하면 높이 뜨므로 이점을 이용해서 링 아웃 시키자.

세 번째 미션은 데미지를 받는 쪽이 SPEED UP이 된다. 움직임이 빨라지면 상대의 빈틈을 노려 공격하자. 링 아웃은 없다.

네 번째 미션은 스테이지 끝이 폭발하는 미션이다. 공략법은 앞의 파르기아 대신전 1의 방법대로 한다면 무난히 클리어할 수 있다.

마지막 다섯 번째 미션은 플레이어의 캐릭터의 메탈 버전과의 싸움이다. 상대의 공격력이 플레이어의 2배나 되고, 바람이 불어서 상당히 불리하게 작용한다. 정면으로 승부하기 어렵다면 링 끝에서 가드 임팩트 후 던지기로 링 아웃을 노려도 좋다.



▲이런 곳에 도장을 숨겨두다니! 도장 파괴다



▲퍼스트 미션. 상대는 나이스 가이

스페셜 미션 (7)

첫 번째 미션에서는 공격받는 쪽의 모습이 사라지게 된다. 플레이어 쪽은 사라져 봐야 이점이 전혀 없으니 공격을 받는 일이 없도록 하고, 여태까지 플레이한 육감을 믿고 싸우자.

두 번째 미션에서는 두 다리가 지면에 닿지 않으면 체력이 닳지 않는다. 8WAY-RUN을 십분 활용해서 미션을 클리어하도록 하자.

방광사 2(18)

적의 체력이 자연히 회복되므로 연속된 공격으로 끊임없는 데미지를 주도록 하자.

카오스 2(20)

카오스 1의 상태에 플레이어가 독에 중독된 상태가 추가된 미션. 적을 공격해서 체력을 빼앗아 오고, 연속적으로 공격을 성공시켜서 체력을 빼앗기지 않도록 하자. 독에 중독되면 초당 4.2/240의 체력 소모가 있다. 이 미션을 클리어하면 엔딩이 나오고, 엑스트라 미션들이 추가된다.



▲내가 궁하면 남의 것을 더욱 탐하게 된다

엑스트라 미션 배틀

미션 배틀을 모두 클리어하면 지금까지 있었던 스테이지마다 2개의 엑스트라 미션이 추가된다. 단, 팀 배틀의 팀원이 2:4가 된다던가, 외다리의 싸움에서 플레이어도 일격에 즉사하는 등 미션의 난이도가 상당히 높아진다. '주의! 난이도가 높다' 라는 말을 자주 보게 될 듯. 하지만 미션 배틀을 착실히 클리어한 플레이어라면 수련하는 기분으로 플레이할 수 있을 것이다. 포인트를 얻기 위한 것이라고 생각하면 자칫 지루해질 수 있으므로 주의.



◀이것이 엑스트라 미션즈



プロ野球チームをつくろう!

너도 한 번 당해봐!

프로야구팀을 만들자

Dreamcast

장르: 시뮬레이션
제작사: 세가
발매일: 8월 5일
발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★
스토리	★
사운드	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★★

살아오면서 정말 평범하게 살았다고 자부했다. 열심히 미래를 설계할 자신도 있었다. 하지만 나의 불행은 어떤 노인과 함께 시작되었다. 어여쁜 비서 한 명과 16억엔…. 그리고 조그마한 야구장 한 개. 온갖 열악한 환경에도 나는 야구팀 한 번 잘 이끌어 보겠다고 이 노력 저 노력 다했다. 하지만 결국 돌아온 것은 늙은이의 "너 자냐?" 라는 냉혹한 핀잔…. 여기서 끝낼 순 없다. 독자들도 나와 함께 이 고통에 동참하는 것이다!

공략 ··· 防塵

게임의 목적



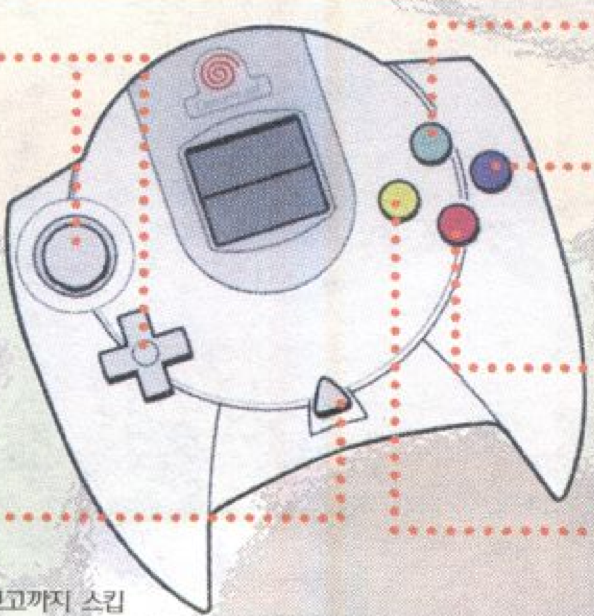
▲ 가장 많이 얼굴을 마주하게 될 '비서'



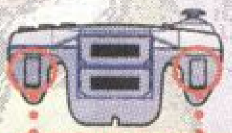
▲ 사장 자리를 위임하는 높으신 분

이 게임은 플레이어가 프로야구단의 사장이 되어 10년 안에 일본 시리즈 우승을 따내는 것이 목적이다. 따라서 그 기간동안 플레이어는 비서와 함께 구장의 증축이나 부수입을 위한 여러가지 비지니스, 선수, 스텝들의 영입과 해고 등등 여러가지 일을 해내야 한다. 10년 안에 우승을 못한다거나 경영 부진으로 파산, 내지는 선수의 숫자가 야구를 할 수 없을 정도까지 줄면 게임오버가 된다. 그리고 한 번 우승을 해도 게임은 계속된다. 미리 말하지만 우승은 뉘 집 개 이름이 아니다. 조건은 다른 구단들에 비해 100배는 열악하다. 하지만 그래도 우리는 우승을 향해 나아가야 한다! 그럼 게임을 시작해 보자.

버튼의 조작



아날로그 방향키(방향 버튼)
- ➜ 커서의 이동
- ➜ 커맨드의 선택



L트리거, R트리거
- ➜ 선수 또는 스텝의 능력을 표시 (선수 이름 위에서 사용)
- ➜ 시합의 스피드 변환 (미니 구장 화면에서)

스타트 버튼
- ➜ 게임 스타트
- ➜ 관람하고 있는 시합을 게임 결과 보고까지 스킵
- ➜ 스포츠 뉴스의 스킵

Y버튼
- ➜ 화면내의 녹색 문자(야구용어사전에 등록되어 있는 문자)로 커서를 이동시킴

B버튼
- ➜ 각종 취소
- ➜ 방금 전 화면으로 돌아감
- ➜ 아니오(いいえ), 중지(中止), 돌아감(もどる) 등등의 커맨드로 커서를 이동시킴

A버튼
- ➜ 커맨드와 메뉴 등의 각종 결정
- ➜ 메세지 넘김

X버튼
- ➜ 연습 메뉴의 복사(연습 화면에서)

메뉴화면



스타트 버튼을 눌러 게임을 시작하면 위의 화면이 표시된다.

게임스타트(ゲームスタート)



본 게임을 시작한다. 자세한 설명은 나중에 다시 하겠다.

데이터 대전(データ對戰)



비주얼 메모리에 세이브 되어있는 데이터를 통하여 2인 대전이 가능한 모드.

선수를 만들자(選手をつくろう)



자신만의 오리지널 선수를 만드는 모드. 여기에서 만든 선수는 비주얼 메모리에 저장한 후 본 게임에서 불러내서 실제로 사용이 가능하다. 자세한 설명은 역시 뒤에 다시 하겠다.

야구용어사전(野球用語辭典)



야구에서 실제로 사용하는 각종 용어가 들어있는 모드로 아이우에오(あいうえお)순서와 (한글의 가나다순이라고 생각하면 이해가 빠르다) 장르별(ジャンル)순서로 검색이 가능하며, 게임 중에도 녹색으로 되어있는 문자가 나오면 Y버튼을 눌러 핑크색으로 문자를 바꾼 후 A버튼을 누르면 사전에서 의미를 찾을 수 있다(물론 일본어를 읽을 수 있어야 유용하겠지만 말이다).

놀자(あそぼう)



이 게임과 데이터가 연동되는 게임 「프로야구팀으로 놀자!(プロ野球チームであそぼう!)」 광고. 단지 그 뿐이다.

잠깐!

「프로야구 팀으로 놀자!」는 가을에 발매되는 야구 게임 소프트이다. 프로야구 팀을 만들자! 의 데이터가 호환되며 비주얼 메모리와 연동되는 미니게임도 존재한다. 아는 사람은 알겠지만 **프로야구 팀을 만들자!** 에서는 실제로 야구를 플레이하는 것은 불가능하기 때문에 이 게임의 캐릭터들로 야구를 하고 싶은 사람들은 한번 해보자. 99년 가을 발매 예정.





옵션(オプション)



여러 가지 게임 설정의 변환이 가능하다. 어느 게임에나 옵션은 있으니까…(아주 가끔씩 없는 게임도 있기는 하다).

시합속도(しあいそくど) - 우측으로 게이지를 채울 수록 시합이 빨리 진행된다.

실황(じつきょう)- 뜻을 알던 모르던 ON으로 놓기를 권한다.

사운드 출력(サウンド出力) - 스테레오(ステレオ)와 모노럴(モノラル)의 변경이 가능하다.

사운드 테스트(サウンドテスト) - 게임 중에 쓰인 효과음(こうかおん)과 음악(おんがく)을 들을 수 있다.

화면조정(がめんのちょうせい) - 모니터에 맞게 화면의 위치를 조절한다.

캐릭터를 만들자!



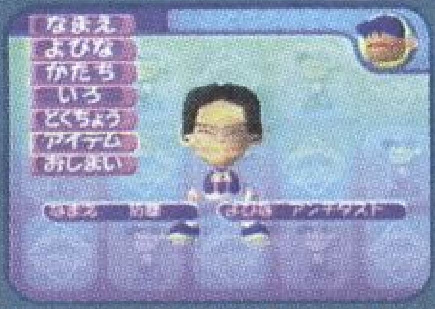
◘ 보기만 해도 웃기는 얼굴들이 판을 치는 이 게임에 자신의 감정을 이입시켜 보는 것도 하나의 여흥이 아닐지? 자신의 분신을 만들어 사장도 야구를 할 수 있다는 것을 보여주자!

만드는 법

일단 모드를 선택하면 다음과 같은 화면이 표시된다.



새로 만든다(新しくつくる)는 말 그대로 새로이 선수를 작성하는 것이고 로드한다(ロードする)는 이미 만들어진 선수를 불러내는 것이다. '새로 만든다'를 선택하여 선수를 만들어 보자. 본격적인 화면은 아래와 같다.



▲ 어떤 얼굴도 최대한 본인과 비슷하게 만들 수 있도록 다양한 도구가 준비되어 있다

선수 옆의 커맨드들을 골라 설정사항을 변경하여 다양한 타입의 얼굴을 만들 수가 있다.

이름(なまえ)



선수의 이름을 입력한다. 애석하게도 선수의 이름을 불러주거나 하지는 않는다. 히라가나를 선택하면 카타카나와 한자도 입력이 가능하다. 한자는 음독으로 기록되어 있다.

별칭(よびな)



선수의 별칭을 입력한다. 별칭은 구장에서 관객들이 불러주는 이름으로 무조건 카타카나로만 입력해야 한다.

형태(かたち)

이 커맨드를 고르면 많은 커맨드들이 등장하는데 얼굴 윤곽이나 이목구비(耳目口鼻), 기타 얼굴에 관련된 모습들을 바꿀 수 있는 커맨드이다.



◀ 이런 눈도 준비되어 있다(260여 개)



▶ 꼭 야구모를 쓰고 야구할 필요는 없다


◀ 내일의 죠? 아냐 …이자와…(from 이나중 탁구부)
▶ 입술은 없는 쪽이 낫다

색(いろ)


살갗이나 머리카락의 색깔을 변경할 수 있다

특징(とくちょう)

형태와 비슷하게 많은 커맨드가 표시된다. 형태에서 미처 바꿀 수 없었던 사항을 변경할 수 있다.



아이템(アイテム)

안경, 배트 등등의 기타 아이템을 선택할 수 있다.


▶ 옵틱 블래스트!
▶ 색깔이외의 의미는 별로 없다

끝(おしまい)

만든 선수의 데이터를 저장하고 이 모드를 종료한다.

입단법



별도의 입단법은 없고 비주얼 메모리에 선수 데이터가 1개라도 존재하면 게임을 시작할 때와 시즌이 끝나고 재계약을 할 때에 유망신인 나타나다!(有望新人現る!)라는 보고가 들어온다. 이 때 はい를 선택하면 연봉 480만엔(계약금은 필요 없다)에 쌩쌩한 18세의 선수를 팀에 넣을 수 있다. 이를 이용한 한 가지 꽁수가 있는데 만든 선수 이외에도 480만엔 짜리 선수들은 많이 존재하지만 자신이 만든 선수 쪽의 기본 능력이 더 높은 것이 보통이고 성장률도 좋으므로 일부러 3~4명 만들어서 모두 입단시키면 상당한 도움이 된다.

능력의 설정



위의 설명만으로는 한 가지 부족한 점이 있을 것이다. 어째서 능력 설정을 할 수가 없을까? 그 궁금증이 지금 드러난다. 위의 절차를 거쳐서 선수를 만들고 입단을 했으면 그제야 비로소 선수의 능력을 설정할 수 있는 것이다. 능력 설정에 관한 커맨드는 다음과 같다.

포지션(ポジション)

선수의 포지션을 설정한다. 투수, 포수, 외야수, 1·2·3루수, 유격수 중에서 정하자

타석·쓰는 손(打席·利き腕)

타자의 경우에는 좌·우·스위치 타자 중에 하나를 정하고 투수의 경우에는 좌·우투수 중에 하나를 정한다.

폼(フォーム)

타격 폼이나 투구 폼을 정한다. 상당히 많은 수의 폼이 준비되어 있으며 모든 동작을 볼 수가 있으므로 잘 보고 마음에 드는 것을 정하자.

특징(とくちょう)

선수의 특징을 하나의 문장으로 표현한 것으로 이것으로 선수의 기본 능력치가 정해진다. 특징별 특징(?)을 보면 다음과 같다.

투수의 특징

터프니스(タフネス)-체력이 조금 높다
스타후보생(スター候補生)-성장 능력이 우수하다
겁먹지 않음(ものおじしない)-정신력이 조금 높다
강구투수(剛球投手)-공의 구위가 조금 높다
화염의 공 투수(火の玉投手)-공의 구속이 조금 빠르다
컨트롤 발군(コントロール抜群)-제구력이 조금 좋다
잘 꺾이는 커브(良く曲がるカーブ)-커브 낙차가 조금 좋다
느림보 커브(遅すぎるカーブ)-슬로우 커브를 익힐 수 있다
고속슬라이더(高速スライダー)-H슬라이더를 익힐 수 있다
날카로운 슬라이더(鋭いスライダー)-슬라이더의 낙차가 조금 좋다
버티컬 슬라이더(縦割れスライダー)-V슬라이더를 익힐 수 있다
면도날 슈트(かみそりシュート)-슈트의 낙차가 조금 좋다
잠수 싱커(沈むシンカー)-싱커의 낙차가 조금 좋다. 좌투수 사용 불가
스크류에 자신 있음(スクリューに自信)-스크류를 익힐 수 있다. 우투수 사용 불가
낙차 큰 포크(落差あるフォーク)-포크의 낙차가 조금 좋다
너클볼러(ナックルボーラー)-너클볼을 익힐 수 있다
SFF사용자(SFFを使う)-SFF를 익힐 수 있다
타이밍을 뺏는다(タイミングを外す)-공의 속도상 치기가 까다로워진다
즉전력(即戦力)-곧바로 시합 투입이 가능하지만 성장이 더디고 특징이 랜덤으로 결정된다

타자의 특징

터프니스(タフネス)-투수와 동일
스타후보생(スター候補生)-투수와 동일
겁먹지 않음(ものおじしない)-투수와 동일
타격 센스 발군(打撃センス抜群)-선구안과 기술타력이 조금 높다
홈런 양산(ホームラン量産)-장타력이 조금 높다
총알보다 빠르다(弾よりも速く)-수비와 속도가 조금 높다
로켓스타트(ロケットスタート)-속도와 도루능력이 조금 높다
번트의 달인(バントの職人)-번트력이 조금 높다
무쇠대포 어깨(鉄砲肩)-어깨힘이 조금 높다
글러브 재주꾼(グラブさばき巧み)-공격이외의 능력이 조금씩 높다
낙하지점을 꿰뚫어 봄(落下地點を見切る)-수비력이 조금 높다
즉전력(即戦力)-투수와 동일

게임의 시작

"뭐야, 아까부터 시작하고 있었잖아." 라고 따지지 말자. 야구는 아직 시작도 안 했잖아! 뭐 어쨌든 즐겁게 시작을 해 보자. 일단 시작을 하고 나면 두 개의 아이콘이 출현한다.



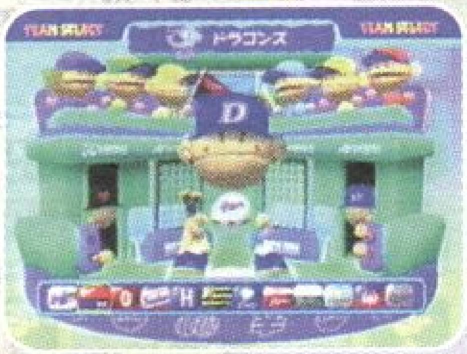
데이터가 있다면 이어서(つづきから)를 선택하고 처음한다면 처음부터(さいしょから)를 선택하자. 처음부터를 선택해서 넘어가면 여러가지 절차가 기다리고 있다.

이름입력



사장의 이름, 즉 플레이어의 이름을 입력한다. 입력 방법은 선수를 만드는 법과 동일하다.

구단선택



실제로 일본에 존재하는 12개의 구단 중에서 원하는 것을 선택한다. 뭐, 일본야구는 우리나라에서는 별로 유명하지 않기 때문에 별 차이가 없다고 여기는 사람들이 많을 것 같지만…. 구단을 결정하면 구단 이름을 바꿀 것이냐고 물어보는데 여기서 はい를 선택하면 8개의 준비된 이름 중에 하나를 고르면 된다.



▲ 암묵의 위협을 가르쳐 주는 오너 할아버지

비서선택

무서운 오너 할아버지와의 대면이 끝나면 플레이어를 도와 일해 줄 비서를 고르게 된다. 비서는 월급 한 푼 안 먹으면서 끝까지 사장을 돕는 아주 편리한 캐릭터로 가장 많은 출연 비율을 자랑하기도 한다. 비서간의 능력 차이는 거의 없으므로 순전히 취향대로 선택하도록 하자. 취향선택에 도움을 주기 위해 비서들의 사진과 프로필도 공개한다. 10년을 보아야 할 얼굴들이니 잘 선택하도록!



이름	마쓰오 카나
출신지	오오사카
생일	10월2일
혈액형	B형
취미	등산

이름	시로이 리코
출신지	아키다 현
생일	3월4일
혈액형	A형
취미	산보





이름	이마이 미카코
출신지	시즈오카현
생일	5월4일
혈액형	A형
취미	스포츠 전반

이름	오카와 아야
출신지	동경도
연령	7월14일
혈액형	O형
취미	드라이브





이름	요나하 미키
출신지	오키나와
연령	9월21일
혈액형	AB형
취미	밴드 활동

이름	리사 · 밀러
출신지	아메리카
연령	25세
생일	6월6일
혈액형	O형
취미	합기도



비서들은 경영에 필요한 여러 가지 조언을 해주기도 하는 데, 이점에 관해서는 비서들 간에 조금 차이를 보인다. 마쓰오 카나와 오카와 아야는 주로 경영에 관계된 일들을, 요나하 미키와 리사 밀러는 인사(人事)에, 시로이 리코와 이마이 미카코는 주로 시합에 관련된 일들에 대해 조언을 해준다.

본거지의 선택

일본 국내의 1202개소의 도시 중 한 군데에 본거지를 설정해야 한다. 기본적으로 실제 구단이 위치한 도시가 설정되어 있는데 마음에 들지 않는다면 옮긴다(ひっこす)를 선택하여 본거지를 옮기면 된다. 본거지에는 3개의 막대



그래프가 표시되는데 제일 왼쪽이 인구, 가운데가 경제력, 제일 오른쪽이 강우량을 표시한다. 인구가 많으면 기본적으로 입장 관객이 많아진다. 단 아무리 인구가 많아도 경제력이 나쁘면 손님이 생각보다 많이 오지 않는다. 처음에 설정되어있는 곳은 원래 대도시이기 때문에 그대로 게임을 플레이해도(ひっこさない) 커다란 지장은 없을 것이다. 강우량의 경우, 자구단의 경기장이 돔 구장이라면 아무런 상관이 없지만 처음부터 그런 좋은 구장이 있을 리가 만무하다. 비가 많이 오는 지방은 우천중지, 즉 비로 게임이 취소가 되는 경우가 많기 때문에 이것만큼은 신중을 기하는 것이 좋다.

팀 에디트

본격적으로 팀을 한 번 만들어 보자! 자금은 전부 8억엔을 가지고 시작한다. 만들어 놓은 선수가 있다면 팀 에디트 화면 이전에 위에서 설명한 입단법에 의하여 팀에 넣을 수 있다. 팀에 넣었다면 선수에 해당하는 만큼 돈이 깎이고 나머지 돈으로 선수를 골라야 한다. 자기가 한다(自分でやる)를 선택하면 자신이 직접 선수를 고르고 추천(おすすめ)을 선택하면 비서가 임의로 선수를 선택한다. 추천 타입은 펑펑타격(ガンガン打撃), 확실히 막아라(キッチリ抑え), 생기발랄 젊은이(ハッラツ若手)의 3타입이 있다. 말 그대로 타격중심, 투수와 수비중심, 나이 중심으로 선수를 선발하도록 되어 있다. 이하의 표를 참고하여, 추천 선발을 할 사람들은 신중한 선택을 해주기 바란다.



◀ 추천으로 선발한 선수들은 리스트(리스트)를 통하여 개인적으로 교환이 가능하다

약어표시

요코하마 베이스타즈(横浜ベイスターズ)-요
주니치 드래곤즈(中日ドラゴンズ)-주
요미우리 자이언츠(読賣ジャイアンツ)-자
야쿠르트 스왈로즈(ヤクルトスワローズ)-야
히로시마 카프(廣島カープ)-히
한신 타이거즈(阪神タイガース)-한
세이브 라이온즈(西武ライオンズ)-세
일본 햄 파이터즈(日本ハムファイターズ)-일
오릭스 블루웨이브(オリックスブルーウェーブ)-오
후쿠오카 다이에 호크스(福岡ダイエーホークス)-후
긴테츠 버팔로즈(近鉄バファローズ)-긴
치바 롯데 마린즈(千葉ロッテマリーンズ)-치
투수-투 포수-포 내야수-내 외야수-외

펑펑 타격

팀	투	포	내	외	금액
요	10명	1명	6명	4명	7억9210만엔
주	10명	1명	5명	4명	7억9320만엔
자	10명	2명	6명	5명	7억9500만엔
야	11명	2명	8명	6명	7억8480만엔
히	10명	2명	5명	5명	7억9440만엔
한	10명	2명	6명	5명	7억9160만엔

팀	투	포	내	외	금액
세	10명	2명	6명	5명	7억9520만엔
일	10명	1명	6명	4명	7억9430만엔
오	10명	2명	6명	5명	7억9180만엔
후	11명	1명	6명	4명	7억9420만엔
긴	11명	2명	6명	4명	7억9240만엔
치	10명	2명	7명	6명	7억8980만엔

확실히 막아라

팀	투	포	내	외	금액
요	12명	1명	6명	5명	7억9140만엔
주	12명	1명	5명	5명	7억9180만엔
자	11명	2명	7명	4명	7억9480만엔
야	12명	1명	6명	3명	7억9140만엔
히	11명	1명	6명	5명	7억9500만엔
한	11명	2명	7명	4명	7억9310만엔

팀	투	포	내	외	금액
세	11명	1명	6명	4명	7억9500만엔
일	12명	2명	7명	5명	7억9350만엔
오	12명	2명	7명	4명	7억5710만엔
후	12명	1명	7명	5명	7억9490만엔
긴	13명	2명	6명	3명	7억9420만엔
치	12명	1명	7명	5명	7억9060만엔

생기발랄 젊은이

팀	투	포	내	외	금액
요	10명	2명	7명	4명	7억9460만엔
주	12명	2명	8명	5명	7억5320만엔
자	12명	2명	6명	5명	6억9240만엔
야	11명	2명	8명	6명	7억7120만엔
히	11명	2명	8명	5명	7억2040만엔
한	11명	2명	9명	5명	5억3650만엔

팀	투	포	내	외	금액
세	11명	2명	6명	4명	7억8100만엔
일	12명	2명	8명	5명	5억4210만엔
오	11명	2명	6명	5명	7억9290만엔
후	11명	2명	9명	5명	6억2170만엔
긴	12명	3명	7명	4명	7억6910만엔
치	13명	2명	7명	5명	5억9820만엔

직접하는 사람들을 위하여

초반에 선발하는 선수들은 여러 모로 중요한 의미를 가진다. 10년 동안에 트레이드를 하고 은퇴를 하는 선수들이 생긴다 하더라도 24~5세의 선수들은 끝까지 함께 갈 수가 있기 때문이다(물론 FA선언을 한다면 이야기가 다르지만). 따라서 젊은 선수들을 위주로 고르는 것이 좋다. 특히 젊으면서도 상당한 능력을 보유한 자라면 무슨 수를 써서라도 계약을 하여야 한다.



▲ 이런 녀석들을 원하는 것이다

나이를 중요시하는 이유는 성장 가능성에 있다. 나이가 28세를 넘어가게 되면 성장속도가 더디게 되고 나이가 31세를 넘어가면 거의 성장은 중지되었다고 보아도 좋다. 그렇기 때문에 아무리 좋은 선수라도 선수로서의 생명은 짧아진다. 단 늙었으면서도 능력이 좋고 연봉도 비싼 선수가 전력으로서 필요하다면 1~2명쯤 계약해 놓았다가 다른 팀의 젊고 유능한 선수와 트레이드를 하는 것도 아주 좋은 작전이 될 수 있다.



▲ 선동열 선수는 초반 전력과 트레이드용으로 아주 적격이다

그리고 한 가지 더, 능력이 아무리 좋아도 연봉이 너무 비싸면 차라리 포기하는 것이 좋다. 이 게임은 실제의 야구와 아주 흡사해서 한 명이 잘 나도 팀의 인원이 딸려서 교체 멤버가 적을 경우 항상 6위를 질주하는 팀을 바라보게 될 것이다. 그러므로 2억엔이 넘는 선수는 아예 없는 셈치는 것이 좋다.

선수를 고를 때에는 FA(프리 에이전트)기간을 잘 보아두는 것이 좋다. 사실 FA기간이 지나도 커다란 불만만 없다면 팀에 계속 잔류하지만 이 기간이 되면 선수에게는 자유롭게 다른 팀과 계약할 권리가 주어지기 때문이다. 물론 다른 구단의 유능한 선수가 FA선언을 하게 되면 이것은 찬스이지만 역으로 우리 팀의 유명한 선수가 FA선언을 하게 되면 오히려 곤란하다. 잘 보도록 하자.



▲ 대마신 사사키와 계약하려면 중견급 선수 5인을 포기해야 한다



▲ 연봉이 비싼 선수일수록 주의하자. 표시된 숫자는 남은 기간을 의미한다

마지막으로 12개 구단의 28세 이하 주요 선수들의 데이터를 공개한다. 잘 비교해 보고 최고의 계약 결과를 낳기 바란다.
(※타자의 수비력은 자신의 원래 수비위치에서의 수비력을 의미하며 위치는 원래 수비위치를 말한다)

요코하마 베이스타즈(横浜ベイスターズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
미우라(三浦)	우투수	26	B	B	C	B	C	C	144
가와무라(川村)	우투수	27	C	C	C	C	B	C	147
세키구치(関口)	좌투수	28	D	D	B	C	B	C	144
토카노(戸叶)	우투수	24	C	C	D	C	C	C	146
요코야마(横山)	우투수	22	D	D	B	B	B	D	145
가와하라(河原)	좌투수	28	D	D	C	D	D	C	143
후쿠모리(福盛)	우투수	23	D	C	D	C	C	C	142
야노(矢野)	우투수	23	C	C	D	C	C	C	150
모리나카(森中)	좌투수	25	D	D	D	D	D	B	140
칸다(神田)	우투수	21	D	D	D	D	D	B	150
다니구치(谷口)	우투수	20	D	D	D	D	D	B	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
스즈키(鈴木)	좌타	27	B	B	C	C	B	D	C	B	외야수
포조(ポゾ)	우타	26	D	C	C	C	C	D	C	C	3루수
요로나가(万永)	우타	27	D	C	D	B	C	D	C	C	3루수
후루키(古木)	좌타	19	D	D	D	D	C	D	C	C	3루수
이시이(石井)	좌타	21	D	D	D	C	C	C	C	C	3루수

주니치 드래곤즈(中日ドラゴンズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
이마나카(今中)	좌투수	28	B	C	C	C	C	D	143
삼손(サムソン)	좌투수	28	D	C	D	C	C	C	145
노구치(野口)	좌투수	25	C	B	B	B	B	C	145
가도쿠라(門倉)	우투수	26	C	B	B	A	C	C	145
가와카미(川上)	우투수	24	A	B	B	B	B	C	145
쇼쓰(正津)	우투수	27	D	D	C	C	B	B	143
엔도(遠藤)	우투수	27	D	C	C	C	C	B	144
타이토우(大塔)	우투수	26	D	D	C	B	C	C	149
이와세(岩瀬)	좌투수	25	D	D	D	C	D	C	142
야마다(山田)	우투수	26	D	D	C	B	C	C	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
이노우에(井上)	좌타	28	D	C	C	D	B	D	D	B	외야수
마스다(益田)	좌타	26	D	C	D	C	C	D	B	C	외야수
오오니시(大西)	우타	28	D	C	D	B	C	D	A	C	외야수
츠츠이(筒井)	우타	25	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후쿠도메(福留)	좌타	22	C	D	C	C	C	D	C	C	유격수
이도바타(井端)	우타	24	D	D	D	C	D	C	D	C	유격수
스즈키(鈴木)	우타	24	D	D	D	D	C	C	C	C	포수
마쿠다(幕田)	우타	21	D	D	D	D	C	D	D	C	외야수

요미우리 자이언츠(讀賣ジャイアンツ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
조성민(趙成珉)	우투수	26	B	C	C	B	C	D	152
이리키(入来)	우투수	27	C	C	C	C	C	C	148
호세(ホセ)	우투수	27	D	B	C	C	C	C	142
미사와(三澤)	우투수	25	D	C	C	C	C	C	145
카시와다(柏田)	좌투수	28	D	C	C	D	C	A	135
가와하라(河原)	우투수	26	D	C	D	C	C	C	143
오카시마(岡島)	좌투수	24	D	C	C	C	C	C	142
히라마쓰(平松)	좌투수	25	D	C	C	D	C	B	143
오노(小野)	좌투수	23	D	C	C	C	D	D	145
우에하라(上原)	우투수	24	C	C	C	C	C	D	152

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
마쓰이(松井)	좌타	25	S	B	A	B	A	D	C	B	외야수
모토키(元木)	우타	28	B	C	C	C	C	C	C	C	3루수
시미즈(清水)	좌타	26	C	B	C	B	C	C	B	B	외야수
니시(仁志)	우타	28	B	C	C	B	C	D	B	A	2루수
다카하시(高橋)	좌타	24	A	B	B	C	A	D	C	A	외야수
니오카(二岡)	우타	23	C	D	C	C	C	D	C	B	유격수
카와나카(川中)	좌타	26	D	D	D	D	C	D	C	C	유격수
오다(小田)	우타	22	D	C	D	C	B	D	C	C	포수
오오노(大野)	우타	26	D	D	D	D	C	C	C	C	외야수
사이토(斎藤)	좌타	D	D	D	B	C	C	C	C		외야수

야쿠르트 스왈로즈(ヤクルト スワローズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
이시이(石井)	좌투수	26	A	B	B	A	C	D	152
가와사키(川崎)	우투수	28	B	C	B	C	B	C	150
야마베(山部)	좌투수	28	C	C	C	D	D	C	144
기타가와(北川)	우투수	26	C	C	D	C	C	C	141
세키도우(石堂)	우투수	19	C	D	D	D	D	B	144
미카미(三上)	우투수	20	C	D	D	D	D	B	144
미야데(宮出)	우투수	22	C	D	D	C	D	B	143
이가라시(五十嵐)	우투수	20	C	D	C	D	D	A	151
아키라(アキラ)	좌투수	21	D	D	D	D	D	B	140

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
페터지니(ペタジーニ)	좌타	28	C	C	B	D	C	D	D	C	1루수
마나카(眞中)	좌타	28	C	C	D	C	C	B	B	B	외야수
이나바(稻葉)	좌타	27	C	C	C	C	C	C	C	C	외야수
도에지마(副島)	좌타	25	C	C	C	D	C	D	D	C	외야수
와타라이(度會)	우타	27	C	C	C	D	C	C	D	C	3루수
타카나시(高梨)	우타	25	C	D	D	D	C	D	C	C	외야수
이와무라(岩村)	좌타	20	D	D	C	D	D	D	D	C	1루수
미키(三木)	우타	22	D	D	D	D	C	D	C	C	유격수

히로시마 카프(廣島カープ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
야마우치(山内)	우투수	26	C	C	C	C	C	D	141
고바야시(小林)	우투수	25	D	B	A	C	C	A	145
사와자키(澤崎)	우투수	25	C	C	C	C	C	D	144
타마키(玉木)	우투수	28	D	D	C	C	C	A	145
요코야마(橫山)	우투수	23	D	D	B	C	C	B	146
쿠로다(黑田)	우투수	24	D	B	C	C	C	C	146
엔도(遠藤)	우투수	23	D	D	D	D	D	B	144
다나카(田中)	좌투수	24	D	C	D	C	D	C	143
하세가와(長谷川)	우투수	22	D	D	D	D	D	B	144
키쿠치(菊地)	좌투수	24	D	C	C	C	C	C	143
히로이케(廣池)	좌투수	26	D	D	D	C	C	C	142
가와노(河野)	우투수	21	D	D	D	C	D	B	144
요시토시(吉年)	좌투수	22	D	D	D	C	D	B	145

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
마에다(前田)	좌타	28	A	B	B	C	A	D	C	A	외야수
디어스(ディアス)	우타	28	D	C	C	D	D	D	D	C	2루수
아사이(淺井)	좌타	28	D	C	C	C	C	D	C	C	외야수
기무라(木村)	양타	27	D	C	D	B	C	C	B	B	외야수
히가시데(東出)	좌타	19	D	D	D	C	D	D	C	C	유격수
효우도(兵動)	우타	20	D	D	D	D	C	C	D	C	2루수
아라이(新井)	우타	22	D	D	D	D	D	D	C	C	3루수
모리(森)	양타	23	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후쿠즈치(福地)	우타	24	D	D	D	B	D	D	B	C	2루수

한신 타이거즈(阪神タイガーズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
메이(メイ)	좌투수	27	D	B	D	C	C	C	142
다케우치(竹內)	우투수	28	D	D	C	B	C	A	142
야마자키(山崎)	우투수	27	D	D	D	C	C	B	143
이노우에(井上)	우투수	24	D	C	D	D	C	C	144
후쿠하라(福原)	우투수	23	D	C	C	C	C	B	145
나카노세(中ノ瀨)	우투수	27	D	D	C	C	D	B	139
후지카와(藤川)	우투수	19	D	D	D	D	D	C	145
이카와(井川)	좌투수	20	D	C	D	D	D	C	142

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
신조(新庄)	우타	27	A	B	C	B	A	D	B	A	외야수
이마오카(今岡)	우타	25	B	B	C	C	B	B	C	B	유격수
츠보이(坪井)	좌타	25	B	B	D	B	B	D	B	B	외야수
타카나미(高波)	우타	24	D	D	D	C	B	C	C	C	유격수
기타카와(北川)	우타	27	D	D	D	D	C	D	D	C	외야수
시오다니(鹽谷)	우타	25	D	D	C	D	C	D	D	C	3루수
하마나카(濱中)	우타	21	D	D	D	D	C	D	C	C	3루수
나카다니(中谷)	우타	20	D	D	D	D	C	D	C	C	포수
다나카(田中)	좌타	22	D	D	D	C	C	C	C	C	3루수

세이브 라이온즈(西武ライオンズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
니시구치(西口)	우투수	27	B	B	B	B	C	C	153
이시이(石井)	우투수	28	C	C	B	A	B	C	152
호우다(豊田)	우투수	28	C	B	D	C	C	C	141
모리(森)	우투수	25	C	D	B	B	C	A	151
마쓰자카(松坂)	우투수	19	S	C	C	C	C	C	155
안도(安藤)	우투수	24	D	D	D	C	D	B	144
호시노(星野)	좌투수	22	D	D	D	D	C	C	147
다니나카(谷中)	우투수	26	C	C	D	D	C	B	143
시노모토(寺本)	우투수	26	C	C	C	D	C	B	143
시바사키(芝崎)	우투수	28	C	D	D	C	C	B	142
토비(土肥)	좌투수	23	C	D	D	C	D	B	140

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
마쓰이(松井)	양타	24	A	B	C	A	A	D	A	A	유격수
다카기(高木)	좌타	26	B	B	C	B	C	C	A	A	1루수
오오토모(大友)	좌타	25	C	B	D	B	B	B	B	A	외야수
다카기(高木)	좌타	27	C	C	D	D	C	A	C	B	2루수
코세키(小関)	좌타	23	C	C	D	B	B	B	B	B	외야수
와다(和田)	우타	27	D	D	D	D	C	D	C	B	포수
시바타(柴田)	좌타	23	D	D	D	C	C	D	C	C	외야수

일본 햄 파이터즈(日本ハムファイターズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
이와모토(岩本)	우투수	28	B	B	B	C	B	C	147
윗템(ウィッテム)	우투수	27	D	B	D	C	D	C	148
이마세키(今関)	우투수	28	C	C	C	C	C	C	144
세키네(関根)	우투수	28	C	C	B	C	B	C	144
가네무라(金村)	우투수	23	C	C	B	B	B	C	144
쿠로키(黒木)	우투수	25	C	D	C	C	C	A	150
다카하시(高橋)	좌투수	28	D	D	C	C	C	B	140
누마다(沼田)	우투수	26	C	C	C	B	C	D	144
시미즈(清水)	좌투수	24	D	C	D	D	C	D	145
켄야마(建山)	우투수	24	D	C	D	D	D	D	144
이마이(今井)	우투수	25	D	D	D	D	C	B	142
아츠사와(厚澤)	좌투수	27	D	C	C	C	C	C	141

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
가네코(金子)	우타	24	B	B	C	C	B	B	C	A	2루수
이데(井出)	우타	28	C	B	C	A	C	C	A	A	외야수
프랭클린(フランクリン)	양타	27	D	C	C	C	C	D	D	B	외야수
노구치(野口)	우타	28	C	C	C	C	A	C	C	A	포수
우에다(上田)	좌타	26	C	C	D	C	A	C	C	B	외야수
니시우라(西浦)	우타	25	C	B	C	B	C	D	B	B	외야수
아쿠네(阿久根)	좌타	25	D	D	D	C	C	C	C	C	2루수
이시모토(石本)	양타	26	D	D	D	C	C	D	C	C	외야수
후루시로(古城)	좌타	23	D	D	D	C	C	C	C	C	유격수

오릭스 블루웨이브(オリックスブルウェーブ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
히라이(平井)	우투수	24	C	D	B	C	C	C	151
다카하시(高橋)	우투수	28	D	C	B	C	C	D	144
가와코에(川越)	우투수	26	D	C	D	C	C	C	145
스기모토(杉本)	우투수	26	D	C	C	C	C	D	146
도쿠모토(徳本)	우투수	23	D	D	C	C	C	B	141
마루미(丸尾)	우투수	27	D	C	D	C	D	C	140
마키노(牧野)	우투수	25	D	D	C	C	C	B	150

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
이치로(イチロー)	좌타	26	S	B	C	B	A	D	A	A	외야수
다니(谷)	우타	26	C	B	C	C	B	C	B	B	외야수
히타카(日高)	좌타	22	D	C	D	D	B	C	B	C	포수
시오자키(塩崎)	우타	26	D	C	D	D	C	B	C	B	유격수
사타케(佐竹)	우타	25	D	C	D	C	C	C	D	C	3루수
아이카와(相川)	우타	22	D	D	C	D	C	D	C	C	유격수
카세이(嘉勢)	좌타	23	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후쿠도메(福留)	우타	24	D	C	D	D	C	D	C	C	2루수
다나카(田中)	좌타	22	D	D	D	C	C	C	C	C	외야수

후쿠오카 다이에 호크스(福岡タイエーホークス)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
오카모토(岡本)	우투수	26	C	D	C	B	C	A	145
사쿠모토(佐久本)	좌투수	25	D	C	D	C	C	C	141
히데카즈(ヒデカズ)	우투수	28	D	C	C	C	C	D	142
요시타케(吉武)	우투수	24	D	C	D	C	C	C	144
시노하라(篠原)	좌투수	23	D	D	C	C	D	B	145
아오노(倉野)	우투수	25	D	D	C	B	C	B	144
마쓰(松)	좌투수	23	D	C	D	D	D	C	146
나가이(永井)	우투수	24	D	C	C	C	C	C	146
호시노(星野)	우투수	25	D	C	C	C	C	C	138
토오이(土井)	좌투수	27	D	D	D	D	D	B	143

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
코쿠보(小久保)	우타	28	B	C	C	B	D	B	D	C	1루수
죠우지마(城島)	우타	23	B	C	B	D	B	D	C	A	포수
무라마쓰(村松)	좌타	27	C	C	D	A	B	A	C	B	외야수
시바하라(柴原)	좌타	25	C	C	D	B	C	C	B	A	외야수
이구치(井口)	좌타	25	B	B	B	C	A	C	B	A	유격수
토리고에(鳥越)	우타	28	D	C	D	B	D	D	B	C	유격수
마쓰나카(松中)	좌타	26	C	D	C	C	D	C	D	C	1루수
요시모토(吉本)	우타	19	D	D	D	D	D	C	D	C	유격수

긴테츠 버팔로즈(近鐵バッファローズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
오오츠카(大塚)	우투수	27	B	D	A	B	C	A	147
사케이(酒井)	우투수	28	D	D	B	C	C	A	149
오카모토(岡本)	우투수	26	D	C	C	C	C	C	146
마키(眞木)	좌투수	23	D	C	C	C	C	D	146
우타카(宇高)	우투수	23	D	C	D	D	C	D	144
시나다(品田)	우투수	26	D	D	C	D	D	B	145
마에카와(前川)	좌투수	21	D	D	D	C	D	B	144
유우키(ユウキ)	우투수	20	D	D	D	C	D	C	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
나카무라(中村)	우타	26	B	B	A	D	B	D	D	C	외야수
오오무라(大村)	좌타	23	C	D	B	A	A	B	A	A	3루수
무토우(武藤)	좌타	26	C	B	D	B	B	A	B	B	외야수
요시오카(吉岡)	우타	28	C	C	C	D	C	D	C	C	2루수
다카세(高須)	우타	23	D	D	D	C	C	C	C	C	외야수
후지타츠(藤立)	우타	28	D	C	C	D	C	D	C	C	유격수
키누카와(衣川)	좌타	25	D	D	C	D	C	D	D	C	유격수

치바 롯데 마린즈(千葉ロッデマリーンズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	체력	핀치대처	구위	제구	회복력	구속
쿠로키(黒木)	우투수	26	B	B	C	B	C	C	148
후지타(藤田)	좌투수	27	D	D	B	C	C	A	143
야부타(藪田)	우투수	26	D	B	C	C	C	C	144
고토(後藤)	우투수	28	D	C	C	C	C	C	144
타케요시(竹清)	우투수	25	D	D	C	D	C	C	145
고바야시(小林)	우투수	25	D	C	D	C	C	D	150
카와이(川井)	좌투수	23	D	D	D	D	C	C	143
히루바(千場)	우투수	27	D	D	D	C	C	C	144
테라모토(寺本)	좌투수	19	D	D	D	D	D	C	143
고바야시(小林)	우투수	21	D	D	D	D	D	B	144

타자

선수이름	타석	나이	인기	체력	장타력	주력	어깨	번트	도루	수비력	위치
코사카(小坂)	좌타	26	B	B	D	A	A	A	A	A	유격수
후쿠우라(福浦)	좌타	24	C	B	C	D	C	D	D	C	1루수
요시쿠(吉鶴)	우타	28	D	C	C	D	C	C	C	C	포수
시미즈(清水)	우타	24	D	C	D	D	A	C	D	B	포수
다치카와(立川)	우타	24	D	C	C	C	C	D	C	B	외야수
사부로(サブロー)	우타	23	D	D	D	B	B	D	C	B	외야수
오오츠카(大塚)	우타	24	D	D	D	B	C	D	C	C	외야수
사와이(澤井)	좌타	21	D	D	D	D	D	D	C	C	3루수

남겨진 이들의 미래



계약하지 않았던 선수들이 어떻게 되었는가를 알 수 있다. 능력 있는 선수들은 다른 팀으로 영입되는 경우가 대부분이지만 연봉이 2000만엔을 넘지 못하는 약체 선수들은 대부분 은퇴해 버린다. 그들의 미래는…잊자. 그리고 여기서 계약하지 않았는데 나중에 다시 트레이드로 되찾아 오려고 하면 상대 연봉의 3배에 가까운 선수를 내주지 않는 한 오지 않으므로 이들은 정말 잊는 것이 속 편하다.



▲ 이상훈 은퇴! 한국으로 돌아오려나?

1월의 활동과 2월의 캠프



활동이래 보았자 선수들의 확인과 다른 구단의 올 시즌 멤버의 확인, 팬클럽의 활동비용 설정이 고작이다. 선수 확인은 구단 마크를 골라서 보면 된다. 능력은 LR버튼을 눌러서 보는 것을 잊지 말자.



2월에 떠나는 캠프는 선수들의 능력은 쪼오금 올릴 수 있는 기회이다. 기본적으로 떠나는 캠프 지역에 따라 연습의 효과가 틀리다. 4개의 코스의 차이와 경비는 다음과 같다.

원래 경기장(地元)
··· 평소의 연습과 같은 효과:0엔
오키나와(沖縄)
··· 기분 전환 정도의 효과 추가-5000만엔
대만(臺灣)
··· 기술 계열의 연습에 효과적-1억 5000만엔
괌(グアム)
··· 체력적으로 효과적-1억 5000만엔
※팀에 따라 오키나와가 아닌 다른 곳으로 가는 경우가 있는데 효과에는 차이가 없다.

캠프지에 도착하면 일단 감독이 설명을 들을 것이냐고 물어본다. 듣는다(きく)를 선택하면 캠프에 관한 설명을 들을 수 있다. 이후에 이제 본격적으로 캠프화면으로 진행하게 된다.



캠프에서의 연습은 각 선수에게 해당 아이콘을 지정시켜 4주일 동안 그 연습을 행하게 하는 것이 기본이다. 화면 하단에서 코치가 부족한 점을 지적해 주지만 한자를 잘 못 읽는 사람은 코치의 추천 연습을 시키는 것도 도움이 된다. 단 코치마다 연습 스타일이 틀리다는 것을 염두에 두자. 코치의 특성은 나중에 오피스 화면에서 확인이 가능하다(교대도 가능하다).

캠프 연습

아이콘	효과
	체력을 중심으로 한 훈련
	구위(즉 공의 위력)와 구속 상승을 노린 훈련. 투수용
	변화구 낙차상승을 중심으로 한 훈련. 투수용
	제구력과 정신력을 수양하는 훈련. 투수용
	새로운 변화구를 습득하는 훈련. 성공 확률은 불투명하며 어떤 변화구가 습득될지도 불분명하다. 투수용
	투수에서 야수로 전향한다. 야수의 경우에는 투수나 다른 수비 포지션으로 전향한다. 반드시 성공은 하지만 이후에 벌어지는 사태는 누구도 책임 못진다
	우타자나 좌타자를 스위치 타자로 전환시키는 커맨드이다. 역시 성공은 하지만 성장여부는 불투명하다
	타격 기술과 정신력을 증강시키기 위한 훈련. 타자용
	근력과 주력의 상승을 꾀하는 훈련. 타자용
	번트 연습과 수비력 상승을 목표로 하는 훈련. 타자용
	코치가 추천하는 자신만의 연습법. 코치의 방침에 맞지 않는 선수를 훈련시키면 역효과가 일어난다
	자신이 직접 4주간의 훈련 계획을 작성한다

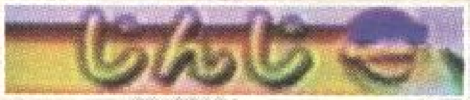
사무실에서의 업무의 흐름

3월부터 해야할 일이 엄청나게 불어난다. 그에 따라 플레이어도 이것저것 기억해야 할 일이 많은데…. 이 업무들은 시즌 전반에 걸쳐서 해야 할 일이므로 여기에서 자세히 설명하고 넘어가도록 하겠다. 기본적으로 사무실에서 해야 할 일들은 일주일을 전반과 후반으로 나누어서 진행하도록 되어있다. 따라서 한 달을 보내는 데에는 총 8번의 사무실 업무를 진행해야 한다는 말이 된다. 일단 반주일 동안의 업무를 도식화 해 보면 다음과 같다.

- 넘어간다
- 인사
  - 획득
    - 신인
      - 탐색
      - 드래프트 후보
    - 외국인
      - 탐색
    - 트레이드
      - 계약
      - 체크 리스트
      - 트레이드의 신청
  - 해고
  - 스텝교대
  - 등번호
- 경영
  - 개발
    - 상품
    - 아이템
    - 개발품 리스트
  - 사이드 비지니스
    - 짓는다
    - 매각
  - 시설
    - 스타디움
    - 구장설비
    - 연습설비
    - 의료설비
  - 티켓설정
- 그라운드
  - 연습
    - 1군
    - 2군
    - 본다
  - 미팅
  - 작전실
    - 투수기용
    - 오더결정
    - 1군↔2군
- 정보
  - 팀 정보
    - 승패
    - 월별순위
  - 선수 성적
    - 랭킹
    - 개인성적
  - 스케줄
  - 팀의 행보
    - 승위
    - 팀 성적
    - 역대타이틀
    - 전당에 오른선수
    - 프로야구 기록
  - 통지표
    - 올해의 성적
    - 통산평가
  - 야구용어 사전
- 기록
  - 세이브
  - 로드
  - 옵션
  - 대전멤버

진행한다(すすめる)
모든 할 일을 마치고 그 분기의 시합으로 진행한다.

인사(じんじ)



선수의 획득과 해고, 스텝의 교대와 선수의 등번호 변경 등을 행할 수 있다. 그라운드의 미팅에서 팀의 부족한 부분을 보고 그를 강화할 만한 선수를 영입하는 것을 우선으로 삼도록 하자.

획득(かくとく)



선수를 얻는데 사용하는 커맨드로 신인, 외국인의 탐색과 타구단과의 트레이드를 행할 수 있다.

신인(しんじん)



신인을 영입하는 데에 관련된 명령을 실행할 수 있다.

탐색(たんさく)





플레이어가 원하는 조건에 맞는 선수를 찾기 위한 탐색활동을 개시한다. 외국인 선수의 경우에는 아시아(アジア), 북미(北米), 중남미(中南米) 지방 중 1곳을 7월까지 탐색한다. 물론 중간에 지역을 변경하는 것도 가능하며 어떤 선수를 찾을 것인가는 스카우터의 능력 나름이다.
신인의 경우에는 플레이어가 원하는 조건에 해당하는 선수를 찾아내는데, 한 번 탐색에 3개월 동안 선수를 찾는다. 조건은 자세히 작성할수록 선수를 잘 찾아내며 조건 항목들은 다음과 같다.

포지션(ポジション)-투수, 포수, 내야수, 외야수 중에서 정한다
타석, 쓰는 손(打席, きき腕)-투수의 경우에는 「지정 안 함(指定なし), 우투수(右投げ), 좌투수(左投げ)」 중에서, 타자의 경우에는 「지정 안 함, 우타자(右打ち), 좌타자(左打ち)」 중에서 정한다
탐색지역(探索地域)-일본의 어느 지역을 탐색할 것인가를 정한다
키워드 1·2·3-숫자가 높을 수록 특징에 우선 순위가 매겨진다. 3가지의 특징을 종합하여 그러한 능력을 지닌 신인을 찾아낸다. 포지션에 따른 특징은 다음과 같다

투수의 특징
터프니스-신인 선수와 동일
어쨌든 무거운 공(とにかく重い球)-구위가 좋다
쾌속구 투수(快速球投手)-구속이 빠르다
제구력에 자신(制球力に自信)-제구력이 높다
잘 꺾이는 커브-신인 선수와 동일
느림보 커브-신인 선수와 동일
예리한 슬라이더-신인 선수와 동일
예리하고 빠르게 미끌어 진다(切れる速いすべる)-공이 스트라이크존에서 애매하게 들어가서 치기가 어렵다
파고드는 슈트(切れこむシュート)-슈트가 강하다
낙차가 큰 포크-신인 선수와 동일
타이밍을 뺐는다-신인 선수와 동일

타자의 특징
터프니스-신인 선수와 동일
타격 센스 발군-신인 선수와 동일
쌩쌩 넘기는 연발(サク越え連発)-기술타력과 장타력이 높다
어쨌든 발이 빠르다(とにかく足が速い)-도루 능력과 속도가 높다
번트라면 맡겨라(バントなら任せろ)-번트능력과 수비력이 높다
어깨가 강하다(肩が強い)-어깨힘이 높다

드래프트 후보(ドラフト候補)



발견한 신인과 교섭이 가능하다. 선수를 선택하면 선수가 가고 싶은 팀에 대한 그래프가 나타나는데 1위로 올려놓아야 끌어들이기가 수월하다. 맡긴다(まかせる)를 사용하면 스카우터가 임의로 선수와 교섭하며 지시한다(指示する)를 선택하면 사장이 직접 교섭 스타일을 지시하는 것이 가능하다. 교섭 스타일은 다음의 5가지가 있다.



역설한다(力説する)-팬이 기다리고 있다, 자네가 필요하다 등등의 열혈형 설득
아부한다(ほめつきる)-너 천재 아니니? 넌 너무 잘났어 등등의 아부성 설득
세상이야기를 한다(世間話をする)-화제를 슬쩍 다른 곳으로 돌리는 선회형 설득
고민을 듣는다(悩みを聞く)-선수의 고민을 들어주는 카운셀링형 설득
장래를 보장한다(将来を保証する)-선수 생활 끝나도 책임지겠다 등등의 사기성 설득

외국인(がいこくじん)



외국인 선수를 영입하는 데에 관련된 명령을 실행한다. 단 이 커맨드의 모든 명령은 7월까지만 유효하다.

계약(けいやく)





외국인 선수는 돈만 주면 당장 전력으로 가담하는 스타일이다. 발견한 선수들은 여기서 돈만 주면 언제라도 영입이 가능하다.

트레이드(トレード)



다른 팀의 선수와 우리 팀의 선수를 맞바꾸는 데에 필요한 명령을 실행한다. 이 커맨드의 명령도 7월까지만 유효하다.

검색(けんさく)





신인 선수 탐색과 비슷하게 조건을 입력하여 조건에 맞는 선수들을 골라낸다. 조건은 다음과 같다.

포지션-투수, 포수, 1·2·3루수, 유격수, 내야수, 외야수 중에서 정한다
연령-선수의 나이에 관한 제한으로 원하는 구간에서 정한다
타석, 쓰는 손-신인 선수와 동일하다
연봉상한(年俸上限)-그 선수가 받고 있는 연봉 최고 금액을 설정하여 그 안쪽의 선수만을 찾아낸다
팀(チーム)-상대팀을 정한다. 세·리그(セ·リーグ)를 선택하면 센트럴 리그(요, 주, 자, 야, 한, 히)의 모든 팀을 상대로, 파·리그(パ·リーグ)를 선택하면 퍼시픽 리그(세, 일, 오, 후, 긴, 치)의 모든 팀을 상대로 선수를 찾아낸다
특징-선수를 만들 때와 완전히 같다

이렇게 해서 선수를 찾아내지 못하면 다시 한다(やりなおし)를 통하여 일부 또는 전체의 조건을 고칠 수 있다. 찾아낸 선수는 등록(登錄)으로 체크리스트에 등록시킬 수 있고 신청(申し込む)을 사용해 즉시 트레이드 신청을 기할 수 있다.

신청(もうしこむ)





왼편에는 자신의 구단, 오른쪽에는 자신이 선택한 상대 구단의 신청서가 표시되며 빈칸에서 A버튼을 눌러 선수를 신청서에 등록시킨다. 방출할 선수와 영입할 선수가 정해졌으면 신청 커맨드로 선수를 바꾸면 OK. 맨 아래의 구단 변경 커맨드를 통해 다른 구단으로 구단을 바꿀 수 있다. 신청을 했을 때, 스카우터가 이 트레이드의 가능성을 점쳐주는데 몇 가지 반응을 보면 다음과 같다. 이 때에 「いいえ」를 선택하면 신청의 취소가 가능하다.

제 정신입니까? 대 손실입니다! (正氣ですか!? 大損ですよ!!)-하면 성공은 하지만 우리가 손해임.
상대 구단 태도에 따라 타협이 될 수도 있습니다. (相手球團次第では、まとまるかもしれません。)-성공할 수도 있고, 실패할 수도 있지만 성공확률은 상당히 높다.
조건이 꽤 차이가 나서 상대에게 실례입니다. (條件があまりに違いすぎて、相手に失禮ですよ。)-성공할 수도 있고, 실패할 수도 있지만 실패확률이 엄청나게 높다.
상대 구단이 키우려고 하는 선수를 방출할 것이라고는 생각하지 않습니다만…. (相手球團が育てようとしている選手を放出するとは思えませんが…)-조건이 상당히 우월하지 않는 한 상대 구단이 내줄 용의가 없음을 의미.

해고(かいこ)



말 그대로 선수를 자른다. 연봉만 먹고 팀에 도움이 안되고 트레이드조차 힘든 선수가 있다면 가차없이 자르도록 하자.



스탭교대(スタッフ交代)





감독이나 코치, 스카우터 등등의 인물을 교체할 수 있다. 단 시즌 중에 교체하면 다시 돈이 들어가므로 신중히 고려할 것. 당연히 인물이 비쌀수록 효과가 좋으며 계약기간에도 유념하도록 하자.

등번호(せばんごう)





선수나 감독의 등번호를 바꾼다. 변경(へんこう)으로 등번호의 변경, 일람(いちらん)으로 등번호를 달고 있는 선수를 볼 수 있다.

경영(けいえい)



신상품 개발이나 사이드 비지니스, 시설의 설립과 입장권 가격 등을 책정할 수 있다. 인사가 사람과 관련하여 돈을 쓰는 것이라면 경영은 자금을 사용하여 더 많은 돈을 버는 것이 그 목적이라 할 수 있다.

개발(かいはつ)



상품이나 아이템의 개발, 그리고 상품의 리스트 등을 볼 수 있다.

상품(グッズ), 아이템(アイテム)



새로운 상품이나 아이템을 개발한다. 상품은 개발해서 매점에서 팔 수 있고, 아이템은 가지고 있으면 팀에 도움이 된다. 이들 상품과 아이템을 개발하기 위해서는 자본금과 기간이 필요한데 요구량은 박사들마다 틀리다. 왼쪽으로 갈수록 적은 돈과 짧은 기간에 상품과 아이템을 만들어 내므로 유용하게 이용하도록 하자. 그리고 상품이 아이템보다는 자본금과 기간이 적다.

개발품 리스트(開發済リスト)





지금까지 개발한 상품과 아이템을 볼 수 있다. 상품의 경우 상품에 賣마크가 붙어 있으면 현재 시판중이라는 말이 되는데 주목할 것은 상품 이름 옆의 화살표. 이 화살표가 똑바로 위를 향하고 있으면 현재 인기가 좋다는 말이므로 계속해서 시판하도록 하자. 그러나 화살표가 점점 아래로 떨어지면 인기가 하강중이라는 말이 되므로 마크를 떼어내서 얼마간 발매를 중지, 인기가 다시 상승하면 팔도록 하자. 참고로 상품의 값은 따로 나오지 않지만 아래쪽에 있는 상품일수록 비싸다는 것을 알아두자. 아이템은 단순히 아이템의 효능을 알 수 있을 뿐이다.

사이드 비지니스(サイドビジネス)



사이드 비지니스, 즉 부업에 관련된 커맨드를 실행할 수 있다.

짓는다(たてる)





부업을 위한 건물을 짓는다. 이 건물들의 수입은 홈경기 유무에 관계없는 고정 수입이므로 한번 지어놓으면 효과를 톡톡히 볼 수 있다. 단 비싸기 때문에 짓는 데에는 나름대로의 각오가 필요하다.

매각(ばいきゃく)



지어놓은 건물을 지은 돈의 반액을 받고 판다. 돈이 없어 눈물 난다면 눈물을 삼키고 팔자. 팀의 인기가 떨어지면 건물 유지비도 못 건지는 경우가 발생하기 때문이다.



시설(しせつ)



스타디움이나 구장시설, 연습 및 의료 설비 건축에 관련된 커맨드를 실행한다.

스타디움(スタジアム)





스타디움의 증축이나 수리가 가능하다. 확인(かくにん)으로 현재 구장의 상태와 잔디의 상태, 스타디움과 잔디의 남은 수리 기간을 볼 수 있고 증축(ぞうちく)으로 스타디움의 크기를 늘린다. 크기가 늘면 당연히 사람도 많이 수용할 수 있고 유지비도 늘어난다. 물론 돈이 상당히 많이 필요하기는 하지만….

구장설비(球場設備)

구장내에 대형 비전을 설치하거나 잔디를 교체할 수도 있다. 대형비전(大型ビジョン)은 설치해두면 상당한 관객 유도 효과를 노릴 수 있으며 VIP시트(VIPシート)는 설치한 수만큼 엄청 비싼 VIP티켓을 팔아먹을 수 있다. 단 시즌 중





에 설치한 VIP석은 내년에야 팔 수 있으므로 주의 할 것. 매점(賣店)은 처음에는 2개까지 밖에 지을 수가 없지만 증축이 거듭됨에 따라 지을 수 있는 양이 늘어난다. 홈구장 경기 시에 부수입을 벌어주는 역할을 한다. 잔디는 비쌀수록 질이 좋아지는데 질이 좋을수록 홈 경기시의 피로도가 줄어든다.

연습설비(練習設備)





연습도구의 증설을 실행할 수 있다. 숫자가 붙어있는 것들은 최대 3단계까지 랭크 업이 가능하며 숫자가 없는 것들은 한 번 사면 OK. 역시 막대한 돈이 들어가지만 연습설비가 나쁘면 젊은 선수들의 파워업은 노릴 수 없다. 일단 돈이 생기면 우선적으로 랭크 업이 필요한 설비이다.

의료설비(ドクター設備)

선수들의 기분전환과 사고시의 치료를 위한 시설로 이것들이 있으면 선수의 부상률과 치료기간이 줄어든다. 따라서 절대적인 필요는 없지만 자금에 여유가 되면 재빨리 구입하자. 이것도 한 번 사두면 계속 써먹을 수 있다.





티켓 설정(チケット設定)



홈구장 입장권의 가격을 매긴다. 3000엔이 표준 가격이지만 인기가 좋은 경기다 싶으면 가격을 재빨리 올리는 것이 좋다. 홈구장 티켓의 매상은 이 게임의 가장 주된 수입이므로 관리를 아주 잘 해야 한다.

그라운드(グラウンド)



구장으로 나가서 선수들의 연습을 보고 코치들과 미팅을 가지기도 하며 시합에 있어서의 각종 명령을 내릴 수 있다. 솔직히 여기까지 사장이 직접 간섭하는 지는 잘 모르겠지만…. 여기서의 연습은 쌓이고 쌓여서 실력이 되므로 조금이라도 거르지 않도록 하자.

연습(れんしゅう)

연습에는 1군 연습과 2군 연습이 따로 존재한다. 1군 연습은 캠프에서 겪었던 연습을 상상하면 이해가 빠르다. 한 가지 차이점은 이곳의 연습에는 연습량이 존재한다는 것. 3월달에는 전력으로(とことん), 확실히(しっかり), 적당히(ほどほど)로 나뉘며 나머지 기간에는 전력







으로 대신 대충대충(そこそこ)이 추가된다. 연습량의 의미가 바로 연습의 세기를 대변한다. 2군의 연습은 전체적인 능력을 올리는 기본적인 훈련이다. 능력을 갈고 닦을 필요가 있는 녀석들은 지체없이 2군으로 내려보내서 실력을 닦도록 하자. 한번 2군으로 내려가면 1주일 반 동안은 1군으로 돌아올 수 없으므로 유념하자. 그리고 연습을 조금 세게 시켜도 그리 잦은 부상이 생기지는 않기 때문에 가능한 세게 나가자.

미팅(ミーティング)





미팅에서는 자신의 팀을 포함한 여러 팀의 전력을 확인할 수 있고, 팀 내의 선수의 적성과 여러 가지 문제점을 지적해 준다. 인사에서 어떤 선수를 끌어와야 하는가는 여기에서 결정을 보자.

작전실(さくせんしつ)







투수로테이션과 중간계투와 마무리의 변경, 타순과 수비선수 등의 오더 변경과 1군 승격과 2군 강등을 실행할 수 있다.

정보(じょうほう)





팀의 성적이나 선수의 성적 등의 기록을 볼 수 있는 모드. 따라서 게임에 직접적인 영향은 끼치지 않지만 스케줄을 보고서 입장료 가격 책정이나 상품의 매점 투입과 중지를 결정할 수는 있다.

기록(きろく)



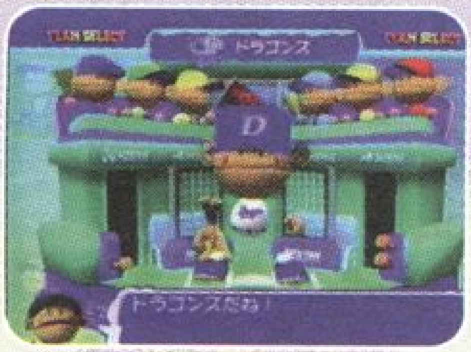


게임의 세이브(セーブ)와 로드(ロード)등을 행할 수 있다.

필자의 날림 1/100세기

게임의 흐름에 대한 이해를 돕기 위하여 초보자들이 겪기 쉬운 고난을 모두 그린 눈물 안 겨운 인생 실패 드라마를 공개한다. 무지(無知)의 상태에서 겪기 쉬운 모든 고난이 그려져 있으니 일단 이것으로 1년의 흐름을 파악하도록 하자. 그리고 다른 구단을 선택한 이들에게는 조금 미안하지만 아무래도 한국인이 많은 주니치를 고르게 되었다. 주니치를 플레이 할 사람들에게는 조금 도움이 될 거리도 소개해 놓았으니 참고하도록(다른 구단이라도 비슷하게 나가면 별 무리는 없을 것이다).

사장 취임!



▲ 팀은 모두가 좋아할 주니치 드래곤즈를 골랐다



사장 일기

무서운 오너 할아버지와의 대면이 끝나고 비서 후보들을 만났다. 최근 딴따라(DDR)에 미친지라 음악활동 경력이 있던 女를 비서로 임명했다. 월급 한 푼 안 주는데 엄청 좋아하더군.

본거지를 고르라며 일본 지도를 보여주었다. 비가 안 오는 홋카이도(北海島)지방으로 천도하려 했지만… 사람은 많은데 왜 이리 지지리도 못 사는 거야? 하는 수 없이 그냥 나고야를 택했다. 선수들과 계약을 하려는데 유망한 신인이 나타났다는 정보가 들어왔다. 유망하다니까 그냥 고용했다. 특징을 물어보니 「로켓스타트」라고 대답했다. 희한한 녀석….



팀의 계약 방침에 대해 비서가 추천을 해 주겠다고 했지만…. 23살의 어린 머리를 어떻게 믿어? 20세의 싱싱한 머리로 해야지…. 반가운 선동열 선수와 이종범 선수가 있길래 돈은 좀 들었지만 계약을 했다. 하지만 이상훈은 이름을 삼손이라고 바꿨더군.

그리스나 가라지. 어쨌든 계약을 무사히 마치고 새로운 1월을 맞이하게 되었다.





포인트###

위에서도 이야기했지만 비서는 순전히 취향이므로 맘대로 할 것. 본거지의 경우, 우리가 일본인이 아니고 일본 지리도 배운 적이 없기 때문에 그냥 원래 있던 지역을 선택할 것을 추천한. 바꿀 사람을 위해서 한마디 하면 지도 상단은 비가 적게 오지만 경제력이 너무 낮고, 지도 하단은 비가 너무 많이 오고 태풍이 올 확률도 있다. 그리고 수도 도쿄가 있는 일본 가운데 쪽은 주로 경제력이 높은 지역으로 특히 신주쿠(新宿)는



▲ 상당히 괜찮은 그래프를 나타내는 신주쿠시

추천할 만한 본거지 지역이다.

선수와의 계약. 주니치는 기본적으로 강력한 투수들이 포진해있는 지역이다. 특히 노구치(野口)선수나 가와카미(川上)선수는 젊으면서도 좋은 능력에다 나이까지 젊으므로 반드시 계약할 것을 추천한다. 선동열의 경우에는 조금 생각이 필요하다. 확실히 실력은 월등하지만 나이가 너무 많은 데다가 연봉이 투수 2위이므로 솔직히 계약하기에는 껄끄럽다. 투수 연봉 1위인 야마모토(山本)역시 같은 처지이므로 둘 중의 하나와만 계약을 하자. 계약을 해 두어야 하는 이유는 이 두 명의 투수는 전체적으로 타고투저(打高投低)현상을 보이는 퍼시픽 리그(약칭 パ・リーグ)의 강타자들과 트레이드가 수월하기 때문이다. 필자의 경우는 선동열과 계약했다가 후쿠오카 다이에 호크스의 강력한 포수 죠우지마(城島)선수와 트레이드 했다. 여러분도 나름대로의 사용법을 찾아보자. 그리고 투수는 로테이션을 고려해서 선발(先發) 5명, 중간계투(中繼ぎ) 3명, 마무리



▲ 예가 노구치



▲ 그리고 예가 가와카미



▲ 선동열은 나이가 너무 많은 것이 흠이지만



▲ 이런 사용 방법이 있다

(抑え) 2명 정도로 영입하도록 하자.

내야수에서 추천하고 싶은 선수는 일단 후쿠도메(福留)선수. 아직 22세밖에 되지 않았지만 능력은 꽤나 괜찮으므로 절대로 잡아두어야 한다(계약금도 싸다!). 전체적으로 내야수들의 나이가 30대이므로 오래 데리고 있을 선수는 거의 없다. 단 야마자키(山崎)나 고메스(ゴメス)는 적어도 둘 중에 하나는 데리고 있어야 최소한의 장타력에 지장이 없다. 그 외에 딱히 욕심나는 선수는 없고, 포지션 당 2명의 요원은 데리고 있는 편이 유리하다는 것만 알아두자(최소한 유



▲ 고놈 참 잘 생겼다



▲ 나이가 많기 때문에 빨리 강타자를 영입해야 한다

격수와 2루수 만이라도).

포수의 경우 나카무라(中村)가 가장 좋으나 쓸모에 비해 연봉이 너무 높으므로 나머지 두 명을 영입하는 것으로 대신하도록 하자(사실 부상도 그렇게 자주 있는 편은 아니



▲ 남의 팀에 가면 괴로운 나카무라

므로 한 명만 있어도 상관은 없다).

외야수에서 일단 계약을 우선시 해야하는 선수는 이종범과 세키가와(關川)다. 이종범은 장타력도 높고 국내외에 정평이 나 있

는 기동력의 소유자로 최소 5년은 써 먹을 수 있다. 세키가와 역시 평균이상의 속도에 장타력을 제외한 모든 능력이 골고루 좋고 포수로서의 재능도 있어서 잡아 두면 여러모로 편리하다. 외야수는 그렇게 지출이 심한 인물이 없기 때문에 위의 둘을 포함, 최소 4인 정도로 영입하면 넉넉히 활동 할 수 있을 것이다.



▲ 비슷하죠?



▲ 생긴 것은 우락부락하지만 실력은 일품인 세키가와

이제 전력(戰力) 커맨드로 전력을 보니 투수력은 강했지만 타력은 형편없었다. 팀을 만들다 보면 투수가 강하던지 타력이 강하던지 아니면 둘다 평균 수준으로 약하던지 셋 중의 하나다. 미래를 생각해 볼 때, 어느 한 쪽을 강하게 만들고 나머지 한 쪽을 집중적으로 강화하는 것이 더 편하다. 어차피 1년 째에 우승하는 것은 불가능에 가까우니 말이다…

1월과 2월



▲ 스탭들은 1월에야 처음으로 확인이 가능하다

사장일기

1월이 되니 우리 팀 감독 호시노(星野)씨가 찾아와 올해의 각 구단의 선수 계약 상태라며 참고를 요청했다. 보면 뭐 아나…. 그런데 다른 구단의 선수들 상태가 약간 이상했다. 이웃에 있는 베이스타즈를 보니 어림잡아 20억엔은 들였을 듯한 화려한 멤버를 자랑하는 것이 아닌가! 다른 구단들도 전부! 말도 안돼, 말도 안돼. 그 할아범이 나를 속였어. 나를 함정에 몰아넣고 좌절을 즐기려는 거야. 홧김에 팬클럽 운영비용을 200만엔 올렸다. 팬들도 이 사기극을 좀 보라고!



▲ 사사키의 계약금은 무려 5억엔. 이 스타팅 멤버는 완전 사기라고 자신할 수 있다

불안한 마음으로 2월이 되고 선수들의 캠프지는 대만으로 정했다. 새로 8억엔을 받아서 마음이 든든해 진 탓도 있었지만 비서가 졸라서…. 선수들은 열심히 훈련했고, 나도 나름대로 지시는 잘 내렸는데 왜일까? 성과가 별로 없는 것 같다. 코치는 "잘 하고 있습니다.", "괄목할 만한 성장이군요." 라며 나를 안심시키고…. 덕분에 100배는 더 불안해졌다. 틀림없어. 코치들도 짠 거야. 그 할아범이랑.



▲ 열심히 훈련하는 선수들

포인트

상대팀들의 스타팅 멤버는 위에서도 말했지만 정말 사기에 가깝다. 상대팀들은 실제 일본 시즌에서 뛰고 있는 선수들을 그대로 지니고 있기 때문. 그 중에 몇몇 선수들만 뽑아온 우리 팀이 상대가 될 리가 없다. 처음부터 6위는 할 각오를 하고 있는 것이 좋다.

1월에 해야하는 또 다른 일은 팬클럽의 운영비용. 100만엔 단위로 표시되지만 사실은 아래에 있는 1년치 비용을 보아야 한다. 100만엔 단위는 1개월 운영 비용이기 때문이다. 하지만 이 팬클럽이 또 의외로 중요한 요소이다. 그도 그럴 것이 적어도 팬클럽의 팬들은 정기적으로 홈경기를 보러 오고, 매점의 판매수입도 올려주기 때문이다. 그러므로 초기 책정가 보다 200만엔 정도(처음에는 100만엔 정도)올려서 책정해 주는 것이 나중에 좋다.



▲ 팬클럽을 무시하면 매점 수입이 오르지 않는다는 것을 유념하자

2월이 되면 연습지를 정해야 하는데 위에 대강의 특징을 기록해 놓았을 것이다. 하지만 이것은 연습을 하면 효과가 부가적으로 오르는 것이 아니고 그 땅에서만 가능한 특수 연습을 행하는 것이므로 돈이 딸리는 초반에는 아무래도 원래 경기장에서 하는 것이 낫다. 한 마디로 위에서 대만에 간 것은 두 글자로 바꾸면 삽질이 되겠지…. 게다가 연습의 성과는 한 번에 나타나는 것이 아니다. 캠프에서 4주간 연습을 해도 확실히 능력이 오르기는 하지만 눈에 띄게 오르는 것은 아니다. 꾸준히 연습하면 1년 정도 지나서 성과가 나타나므로 조급히 서두르지 않도록 하자. 이제 3월이 시작되면 드디어 야구 경기가 시작된다.



▲ 내가 여길 왜 갔을꼬….

3월



사장일기

드디어 사무실에 입실! 이라고는 했지만 뭐가 뭔지 모르겠군. 비서는 죽어라고 졸고, 오픈전이 시작된다고 해서 기대했더니, 페넌트레이스가 아니고 그냥 붙어보는 거더군. 쳇…. 엉겁결에 방송국하고 계약도 했다. 계약한다고 따로 돈은 안 들던데. 어쨌든 매스컴 타니까 좋겠다 · 라고 생각했지만 스포츠 뉴스를 보면 팀 패배 보도만 들린다. 역시 난 속았어.



홧김에 선수들을 들볶아 보려고 했지만 비서가 선수의 부상을 조심하라니? 별 수 없이 연습도 적당적당. 그래도 연습을 잘 시키면 되지 않을까 싶어서 연습장비를 조금 갖추어 주었다. 그런데 다음 장비는 왜 이리 비싼 거야? 남은 돈은 페넌트레이스 개막을 대비해 스타디움에 매점을 개설하기로 했다. 강타자가 부족해서 외국인 선수도 찾도록 지시도 내렸다. 설비는 쌓이고 쌓였는데 돈은 없고 할 일은 많다. 거기다 비서가 2억엔은 꼭 남기란다 머리가 아파~머리가….



▲ 솔직히 할 일은 정말 많다

겨우 한 달이 가고 결산의 시간. 적자였다. 그것도 1억 5000만엔 대. 2억엔은 남기라는 것은 이것을 말함이었나? 처음으로 비서가 필요하다는 것을 느꼈다. 그러나 그러한 든든함도 잠시, 할아범이 직접 작성한 통지표를 받았다. 평가 D!. 그리고 할아범은 냉혹하게 한 마디 한다. "너 자냐?"



포인트



▲ 이곳이 사무실이다

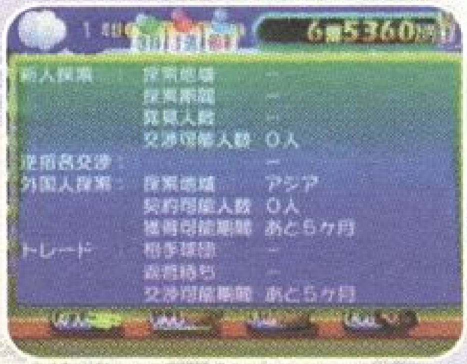
위에서도 말했지만 할 일이 엄청나게 늘어난다. 순위야 어떻게 발악을 해도 좋은 성적을 거둘 수 없으므로 포기하자. 팀의 인기가 그다지 오르지 않을 것이라는 것은 당연지사. 지금부터 내년의 실력증강을 위하여 노력할 때이다. 캠프에서 돈을 낭비하지 않았다면 지금은 많은 돈이 남아있을 것이다. 다른 짓 하지 말고 연습설비에 적극적으로 투자하자. 그리고 개발커맨드는 500만엔씩 투자를 해서 아무것도 하지 않는 상태가 되지 않도록 하자. 또한 그라운드에서의 연습은 보다(みる)를 사용하지 않으면 실행되지 않으므로 잊지 않도록 하자.



▲ 연습 커맨드는 스스로 변경해 주지 않으면 계속 같은 연습만 한다

아직은 오픈게임이라 반주일에 한 경기밖에 열리지 않으므로 홈경기를 한다해도 수입은 그다지 없는 편이다. 단 어느 구단과 홈경기를 할 때 관객이 많이 모이는가는 체크해 두어야 할 일이다. 물론 다른 리그의 구단과 시합할 때는 확인할 필요가 없다(어차피 만나지 못할 것이므로).

방송국과의 계약을 하면 권리금이라고 하는 수입이 들어오므로 계약을 하는 것이 좋다. 물론 처음에는 방송국이 하나밖에 없으므로 하나마나한 이야기지만…. 그리고 위에서 한가지 잊고 지나간 점이 하나 있는데 X버튼을 누르면 화면 하단에 있는 헬프 커맨드로 이동이 가능하다. 여기에서 첫번째 아이콘을 선택하면 이번 달 말에 어느 정도의 돈을 남겨놓아야 하는지를 가르쳐 주므로 그 정도의 돈은 남겨야 한다. 게임오버 되고 싶지 않으면 잊지 말도록!



▲ 자금뿐만이 아니라 인사와 경영에 관한 정보도 볼 수 있다

4~7월



사장일기

드디어 페넌트레이스가 개막되었다. 개막전은 보는 것이 예의겠지 라고 생각해서 관전을 나갔는데…. 열만 받고 돌아왔다. ×



▲ 영광(榮光)의 얼굴

장! 그리고 무참히도 시즌은 흘러갔다. 스포츠 뉴스에서는 누가 200도루를 했네, 100세이브를 했네 라며 떠들어대지만 정작 우리 팀 뉴스는 연패 소식에 무참하게 스러지는



▲ 영광(影狂)의 얼굴



▲ 누가 감히 스펙타클을 말하는가?

모습들. 거기다 이종범 선수는 부상까지 당하고….

하기 싫어! 때려 칠래! 라고 생각한 순간, 어느 날 스포츠 뉴스를 보니 올스타 게임의 소식이 있었다. 거기에 우리 팀의 4번 타자 야마자키가 선발된 것이 아닌가! 거기다 게임 시작 당일에는 노구치 투수까지 선발, 나의 마음을 그나마 기쁘게 해주었다. 그리고 신인 야마모토(山本)는 노구치에 대



▲ 올스타 투표에서 1루수 부문에 선발된 야마자키



▲ 불타는 신인

해 투쟁심을 불태우고 있었다. 좋아! 빛이 보인다!

포인트

필자는 이 시점에서 이미 5위와의 게임차가 두 자리 수였다. 뭐 보통은 이렇게 되는 것이 거의 당연하다. 무시하고 연습이나 하자. 경기가 시작될 때 경기를 본다(試合を見る)와 결과를 본다(結果を見る)의 두 가지 커맨드는 이미 보았을 것이다. 위의 것을 선택하면 실제로 9회까지의 모든 경기를 관전할 수 있고 밑의 것을 선택하면 게임의 결과만을 신속하게 보여준다. 게임의 템포가 워낙에 느린지라 경기를 일일이 관전하고 있다가는 진짜로 1년에 1년씩 리얼타임으로 진행할 지도 모른다. 특별한 일이 없다면 경기는 그냥 넘기도록 하자.



▲ 경기는 실황 중계가 지원된다

스포츠 뉴스에 등장하는 200도루, 100세이브 등등의 인물들은 보면 알겠지만 프로 경력이 꽤 된 사람들로서 인기도 높다. 물론 이러한 기록이 성사되거나 될 가능성이 있는 시합은 관중이 몰린다. 정보에서 미리미리 체크라도 해 두는 것이 좋을 것이다. 깨질 땐, 깨지더라도 돈은 벌어야 할 것 아닌가? 열악한 전력이라도 이기고 싶다면 오너상(オーナー賞)을 걸어 두는 것도 한 가지 방법이다. 오너상은 그 날 오너상을 건 팀이 이겼을 경우 오너가 선수들에게 건 만큼의 보너스를 주는 것이다. 이기면 승리보너스로 500만엔이 들어오므로 기본으로 500만엔은 걸어두는 습관을 기르자. 이기면 인기 올라가니까 좋잖아?

7월말에 있는 올스타전에 선발된 선수가 있으면 덩달아 팀의 인기도 조금 올라간다. 또한 그 선수가 등판하는 날은 손님이 조금 더 많아지기도 한다. 조금이라도 많은 돈을 긁어모으고 싶은 사람은 수시로 정보를 체크하도록(사실 이 게임은 다양한 정보를 취급해야 하는 게임인지라 언어의 벽이 있는 사람은 플레이가 많이 힘들다). 또한 위에서 언급한 것과 같이 야망을 불태우는 신인은



▲ 오너상은 1억엔까지 걸 수 있다

능력치가 대폭 상승(연습에서 오르는 양에 비하여)하므로 이런 녀석은 집중적으로 하드 트레이닝을 시켜주자.

8~9월



▲ 절대 주니치가 우승한 것이 아님을 밝힌다

사장일기

길고 긴 페넌트레이스도 끝났다. 3할대의 승률. 발전 없는 구장. 의욕 떨어지는 선수들. 우승팀은 스포츠 뉴스에서 카 퍼레이드 까지…. 분하다. 분하다. 하지만 여기서 주저앉을 수는 없다. 11월 드래프트에서 대형 신인을 갈취해 가 주지! 그리하여 스카우터를 통한 교섭 작전에 들어갔다. 올해의 대형 신인은 투수였는데 장래에 불안이 많은지 은퇴후에도 먹여 살려주겠다고 'ㅂㅂㅣㅇ'을 쳤는데 아주 쉽게 걸려들었다. 그래 이제 11월을 기다리는 거야! 기념으로 그동안에 모은 돈으로 야구상품가게를 세웠다. 그래 2억엔이 아깝지 않다! 11월을 향해 가자!



▲ 사실 이런 녀석 난 싫다



▲ 사이드 비지니스에 첫발을 내디딘 사장

포인트

이제 분위기도 조금 느슨해 졌을 때. 하지만 위와 같이 플레이하면 반드시 망한다. 왜냐하면 드래프트도 계약금이 있는데 2억엔이나 낭비를 하다니! 뒤에 나오겠지만 결국 드래프트에서 한 명의 우수신인도 건지지 못한다. 이 기간에서 해야할 가장 중요한 일은 드래프트를 대비하여 돈을 모으는 일이다. 게다가 드래프트 이후에는 FA선언을 하는 대형 선수들을 돈을 주고 사와야 하기 때문에 이 기간의 자금 비축은 내년의 판도를 바꿀 수 있는 중요한 열쇠이다. 꾹 참고 모으면 2억엔은 모을 수 있다. 이 때 만큼은 아무데도 돈을 쓰지 말도록 당부하고 싶다.



▲ 부상 선수의 퇴원. 별로 반갑지 않다(골찌니까)

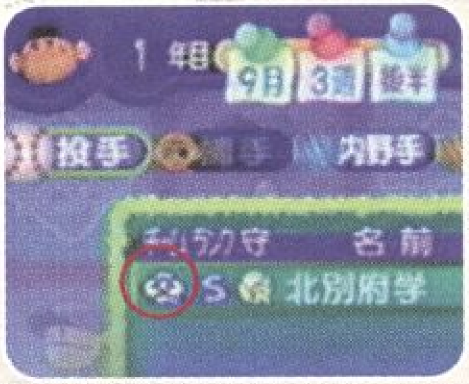


▲ 신인 선수의 물색은 오래 전부터 추진하지 않으면 정작 지명할 사람이 없어진다

신인 선수와의 교섭은 그다지 어렵지 않다. 일단 스카우터에게 맡기면 거의 효과가 없으므로 직접 지시를 내리도록 하자. 그래서 신인이 마음에 들어하는 말만 계속해 주어 희망 팀 순위 1위를 만들어 놓으면 다른 녀석과 교섭을 하고…. 드래프트 지명은 3명까지 가능하므로 부족한 부분의 젊은 유망주를 꼭 찾아놓도록 하자.



▲ 선수와의 교섭 성패여부는 말 주머니의 마크로 알 수 있다



▲ 교섭 중인 선수에게는 표식이 붙는다.

11~12월



▲ 화면 중단과 상단의 금액을 번갈아가면서 보아주길

사장일기

드래프트 회의장에 도착, 인재 발굴이 늦은 관계로 2명밖에 지명권을 따내지 못했지만 2명 모두 특급 신인. 후후후. 그런데 이게 웬일! 뭐냐 이 터무니없는 계약금은! 가뜩이나 돈도 없는데…. 결국 나는 선수 한 명도 못 건지고 더불어 FA선언을 했던 거물들도 모두 놓쳐버리고 말았다. 이 바보야. 이 바보야. 매점과 특급신인을 바꾸다니….

결국 어느 구단과도 재계약을 맺지 못한 선수들을 세명 주워와서 겨우 전력 보강을 했다. 하지만 나도 이제는 오기다. 그 영감탱이에게 본때를 보여줄 그날까지 나는 포기하지 않는다!!



▲ 라고는 했지만 결산 성적표는 또 D!!

포인트

아까도 이야기했지만 돈이 없으면 이렇게 된다. 신기하게도 올해은 FA선언을 한 선수는 1명도 없었다. 하지만 다른 팀의 선수들도 잡지 못하고 허무하게 1년은 간다. 잠시 선수 영입기회에 대해 정리를 해 보면 가장 처음 오는 기회가 드래프트 회의. 젊은 선수들이 많기 때문에 가장 좋은 기회가 아닌가 싶다. 두 번째는 FA선수. 하지만 FA선언을 할 정도로 당찬 선수들은 대부분이 거액의 몸값을 요구하기 때문에 여간 잡기 어려운 게 아니다. 마지막으로 오는 기회가 입단 테스트. 대부분이 나이 30을 넘긴, 심하게 말하면 패잔병인데 의외로 찾아보면 쓸만한 녀석들도 있다. 단 이름 앞에 ×표시가 붙은 인간들은 일단 테스트 조차 실패한 선수들이기 때문에 절대 계약하지 말자.



▲ 조성민을 영입에 성공!

教育百年之大計也

체험기를 통하여 느꼈겠지만 뭐니뭐니 해도 우승을 위해 필요한 것은 훌륭한 선수들이다. 또한 선수들을 마련했다면 육성을 하여 더 큰 재목으로 만드는 것이 필요하다. 선수와 계약을 마쳤다면 이제는 훈련의 때. 선수의 육성에 대하여 간단하게 알아보도록 한다.

일반 선수들의 육성

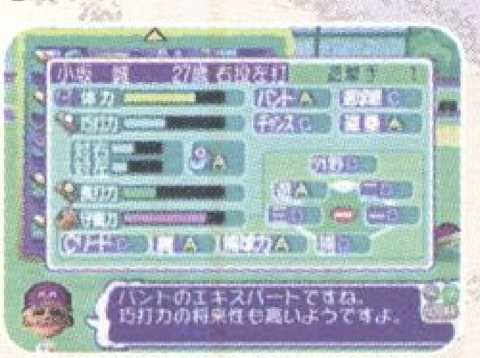
기본적인 선수들의 은퇴시기는 빠르면 30세, 늦어도 38세가 한계다(정말 길면 39세까지 가는 경우도 있다). 따라서 앞에서도 이야기했듯이 애초에 어린 선수들을 많이 마련해 놓는 것이 유리하다. 그렇다고 팀을 전부 어린 선수들로만 구성하면 정말로 강력한 선수들이 초반에 부족하게 되는 현상을 초래, 4년이 지나도 꼴찌를 맴도는 자신을 발견할 수 있을 것이다. 그렇기 때문에 늙은 선수들도 육성을 피할 수는 없는 노릇이다. 참고로 늙은 선수들이란 나이를 29세를 넘긴 선수들을 일컫는다.


▲ 이런 메시지가 나오는 선수는 이제 한계다. 무리한 연습은 시키지 말자

일단 늙은 선수들은 능력치가 상당한 경우가 대부분이다(그렇지 않은 선수들은 영입하지도 말 것이며 있어도 자르자). 보통 33세까지는 거뜬히 현역의 연습도 견뎌내지만 무리해서 좋은 선수를 망칠 것은 없다. 연습에서는 적당히(ほどほど)나 대충대충(そこそこ)을 선택하여 많은 연습을 시키지는 말자. 아니면 컨디션만을 조절하는 것도 좋다(연습에서 음표마크 아이콘을 선택한다). 이들은 연습을 해도 능력치의 상승보다는 하강이 많기 때문에 사실은 시키지 않는 것이 가장 좋지만 그렇게 되면 팀 전체가 연습을 할 수 없기 때문에 이런 방법을 써야만 한다는 것도 알아두자.


▲ 양질의 선수에게는 휴식을 주자

26세 이하의 젊은 선수들은 무조건 확실히(しっかり)연습을 시켜 두자. 이렇게 해도 성장률이 좋은 선수라 쳐도 파라미터 2mm 올리는 데에 2주가 소비된다. 절대로 느슨한 연습은 시키면 안 된다. 강화에 강화에 강화를 거듭해도 상대팀들을 이기기에는 턱없이 부족하다는 것을 항상 염두에 두어야 한다.


▲ 사진은 치바 롯데 마린즈의 코사카(小坂). 이런 선수 하나 있으면 정말 게임하기 편하다(A가 무려 6개!!)

일단 능력치가 높은 선수들은 낮은 능력치를 끌어 올리기 보다는 높은 능력치를 더욱 강화하는 방향으로 하는 것이 훨씬 좋다. 그 편이 능력치 성장률도 높고 성장을 일찍 마치고 다른 훈련에 들어갈 수도 있기 때문이다. 단 이미 능력치가 A에 도달해 있다면 그때부터의 훈련은 ㅅ ㅏ ㅂ ㅈ ㅣ ㄹ 에 불과하다. 속히 그 다음의 높은 능력치를 올리는 데에 주력하도록 하자. 특정 능력치만 높고 다른 능력치는 낮은 선수들은 트레이드를 시키던가, 팀의 낮은 능력을 보완하는 선수라면 특화(特化)시키는 방향으로 성장을 시키면 된다.

신인 선수들의 육성

연봉이 480만엔으로 통일되어 있는 신인들은 대체로 능력치가 바닥을 기고 있다. 하지만 성장률은 높기 때문에 확실히 성장시켜두면 5~6년 후에는 팀의 기둥 노릇을 충실히 해준다. 일단 신인 선수들은 2군으로 내려보내는 것이 기본 중에 기본이다. 2군 연습은 전체적인 능력치를 어느 정도 까지는 급속히 상승시켜 주기 때문이다. 미팅에서 코치들에게 인정을 받은 후에야 1군으로 올리는 것이 좋다. 1군 이후에는 물론 "확실히" 연습을 시켜야 한다.


▲ 2군에서 실력을 갈고 닦는 유망 신인 「가지」 선수

또한 앞에서도 거론한 바 있듯이 직접 만든 선수의 능력치가 일반 신인보다 훨씬 높다. 거기에다 특징이 「스타 후보생」이라면 성장률까지 격을 달리한다. 좀 밋밋한 맛이 남기는 하지만 웬만하면 스타 후보생으로 키울 것을 추천한다.


▲ 스타 후보생 「시나이 울프」. 스타 후보생은 처음부터 인기 C로 시작한다

그리고 또 한 가지. 신인 선수 중, 뛰어나기는 하지만 팀 전력상 크게 필요가 없는 선수가 있다면 한 번 트레이드에 이용해보자. 예상외로 비싼 선수와 트레이드가 가능할 것이다. 선수는 경영에 있어 하나의 수단이라는 비정한 사고 방식이 없으면 이 세상에서 살아 남을 수 없다는 것을 명심하자!!

또다시 내년을 준비하며

이렇게 실패로 끝난 1년을 거울삼아 2년째를 준비해 나간다. 이제는 나이가 너무 많은 선동열 선수도 트레이드를 하고 전력을 보강! 그리고 돈을 모아 구장을 넓힌다. 아직도 9년이나 남았으므로 너무 서둘 것 없다. 천천히 안정성 있고 확실하게 실력을 쌓아나간다면 꼭 우승은 멀지 않은 길에 있을 것이다. 난이도가 너무 높은 감이 있는 게임이기는 하지만 절대 불가능한 게임은 아니다. 멋진 사장이 되기 위하여 내년에는 반드시!



6년만에 만난 첫사랑 그리고 나만을 바라보는 또 한 사랑… 당신은 어느 쪽을 택할 건가요?

위드 유 _바라보고 싶어_

SEGASATURN

장르: 연애 어드벤처

제작사: NEC인터채널

발매일: 7월 29일(발매중)

발매가: 7,200엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★

「피아 캐롯」 시리즈의 이식으로 새턴의 미소녀 게임 제작사 중 확고한 위치를 자리잡은 칵테일 소프트. PC판에서 트윈 히로인 시스템으로 유명했던 최신작 「위드 유」 역시 새턴으로 이식되었다. 수많은 팬들이 기대했던 히로인의 추가는 전혀 없지만 단순한 이식작이 아니라는 점에서 약간은 신선한 감도 있다. 그럼 대체 무엇이 달라졌단 말인가! 지금부터 그것을 알아보자!

공략 ···› 천년팽귄

♥♥♥ 게임의 시스템과 공략에 대해서 ♥♥♥

「위드 유」는 연애 어드벤처 게임이다. 흔히 일컬어지는 대사 넘기기 게임과 별반 차이점은 없지만 약간 특이한 점이 있다면 트윈 히로인 시스템이 있다는 것이다. 이 시스템은 스토리 진행 시 등장하는 분기 선택문에서 어떠한 선택을 하느냐에 따라서 두 사람의 히로인에 대한 호감도가 서로 올라가게 되는 시스템이다. 호감도는 떨어지는 일이 없고, 어느 한 쪽의 호감도가 다른 한 사람의 호감도에 상당히 앞은 차이로 축적되어야만 엔딩을 볼 수 있다. 현재 상황에서 어느 쪽에 더 많은 호감도를 쌓았는가는 화면 좌측 하단에 놓여져 있는 보석의 색깔을 보면 알 수 있다. 보석은 처음에는 녹색을 띄고 있지만 시간이 흐를수록 파란색과 빨간색으로 변하게 될 것이다. 파란색으로 많이 변하면 마나미의 엔딩을 볼 수 있고 빨간색의 경우는 나오리의 엔딩을 볼 수 있다.



▲ 보석의 색깔은 아주 조금씩 변하므로 육안으로 쉽게 판별이 안 된다



▲ 노에미의 이벤트는 나오리 편에서만 등장한다

스토리의 초반부에서는 두 사람의 호감도가 오락가락하지만 중반 이후부터는 한 사람만을 바라보고 갈 수밖에 없으므로 애초부터 이 캐릭터를 공략하겠다고 마음먹고 시작하는 것이 좋다. 공략은 일단 PC판을 거의 그대로 이식한 마나미 편보다는 새로운 요소와 선택문이 추가된 나오리의 편을 중심으로 진행한다. 사실 마나미의 경우는 주인공에게 이미 호감을 가지고 있고, 선택문도 그다지 어려운 것이 없기 때문에 공략이 용이한 편이기도 하다. 하지만 나오리의 경우는 의외의 답변으로 호감도가 올라가는 경우가 많기 때문에 난이도가 있는 편. 뭐 그런 이유를 다 제쳐두고라도 「위드 유」의 사실상 히로인이라 할 수 있는 노에미를 생각한다면 나오리 편에 중점을 두는 것을 당연하다고 생각하는 독자들도 많을 것이라 생각한다.

스토리 공략
나오리 히가와 편

서장

5월 28일

오늘도 어김없이 지각을 하게될 것 같은 주인공 마사키군. 어젯밤 맞춰 놓은 시계가 전지가 다 되어 멈춰버렸다. 오늘의 일기예보도 무시한 채 허겁지겁 학교로 달려간다. 학교에 도착하면 교문에 잠복해 있던 소꿉친구 나오리가 또 지각이냐며 핀잔을 준다.

나오리 히가와



유치원 시절부터 끊으려고 해도 끊을 수 없는 지겨운 사이. 밝은 성격에 붙임성이 있지만 시끄러운 잔소리꾼. 그 성격 때문인지 아이들을 좋아하고 장래에 보모가 되려고 생각하고 있다. 방과후에는 자기 집인 신사의 경내를 청소하면서 유치원의 아이들과 놀아주기도 한다.

육상부의 선배가 연습에 나오라고 했다는 나오리. 왜 선배는 마오리에게 그런 말을 했을까? 나오리랑 티격태격 싸우면서 들어가면 클래스메이트인 미야코가 또 시끄럽게 떠들어댄다.

미야코 시가라키



클래스메이트. 유행에 민감하고 축제를 좋아하는 활기찬 소녀. 낯을 안 가리고 시끄럽게 굴지만 왠지 미워할 수가 없다. 학교보도부의 돌격 리포터를 맡고 있는 탓인지 어디서 들었는지 알 수 없는 괴상한 정보를 가지고 온다.

나오리와 마사키의 부부싸움을 놀려대는데 아침부터 시끄럽다며 끼어드는 또 한 사람의 클래스메이트 사에코.

사에코 타나카



클래스메이트. 차가운 성격에 말이 거칠지만 주위를 잘 돌봐주는 누나 같은 존재. 덜렁댄다고 생각하기 쉽지만 솜씨가 좋아서 가사일에도 능숙하다. 핸드볼을 좋아하고 일사불란한 플레이로 하급생 여자 팬이 급증하고 있는 중.

1교시가 끝나면 복도에서 여동생 노에미랑 만난다.

노에미



오빠를 생각하는 상냥한 여동생. 어릴 적부터 몸이 약했던 탓인지 얌전하고 조심스러운 성격. 스포츠에 뛰어난 오빠에게 동경 비슷한 것을 품고 있다. 평상시에는 도서위원을 맡고 있지만 시간이 날 때면 집에서 경영하는 찻집에서 웨이트레스를 하기도 한다.

노에미는 가사 시간에 만든 샌드위치를 오빠에게 전해준다. 착한 노에미. 그러나 그에 비해 친구녀석들은 뺏어먹기에만 급급하다. 점심시간에는 미야코가 외국에서 전학생이 온다는 정보를 알려준다. 왠지 관심이 가는 마사키. 수업이 모두 끝나고 육상부에 나가라고 나오리가 한 말이 생각나는 마사키.

선택
- 칫, 어쩔 수가 없군…
- -…돌아갈까?

GUIDE

서장의 선택문은 나오리와의 호감도를 미리 쌓아두는 정도의 역할밖에는 못한다. 마나미를 공략한다면 나오리와 호감도가 올라갈 만한 선택을 하지 않으면 그만. 무엇을 선택하든 그다지 큰 변화는 없다. 이 경우에도 무엇을 선택하든 연습에 나가게 되어 있다.

오랜만에 연습에 나가서 그런지 무지하게 피곤해 하는 마사키. 나오리가 마실 것을 가져다 주면서 그런 마사키를 도발해 온다. 마사키는 레귤러에 뽑힐지 안 뽑힐지를 내기하자고 한다. 마사키가 이기면 나오리는 마사키의 찻집에서 일주일간 아르바이트. 나오리가 이기면 일주일간 나오리는 찻집에서 무료로 케익을 먹을 수 있다. 과연 이 내기의 결과는? 연습이 끝나고 집으로 돌아가려고 하면 비가 온다. 아침에 허겁지겁 나오느라 우산이 없는 마사키는 우연히 나오리를 만나 같이 우산을 쓰고 가게 된다. 이때 나오리가 마사키쪽으로 우산을 기울여 주는데….



선택
- 우산을 나오리 쪽으로 기울인다.
- 우산을 나오리에게 쥐게 한다.
- 우산을 돌려주고 달려간다.

GUIDE

당연한 선택이다. 역시 무엇을 선택하든지 스토리에 변화를 주진 않는다. 우산을 돌려줘도 다시 같이 쓰게 되니 고민하지 말자.

결국 마사키의 집까지 와버린 나오리. 공짜 케익을 먹고, 만화책까지 빌려간다. 이것을 노린 것일까?

5월 29일

매일 반복되는 지루한 수업을 끝내는 마사키. 연습에 나갈 것인지 누구와 놀러갈 것인지 고민하게 된다.

선택
- 미아코와 놀러간다.
- 나오리에게 들키기 전에 돌아간다.
- 사에코와 부실로 간다.

GUIDE

육상 연습을 꾸준히 해야만 나오리의 호감도를 높일 수 있다는 것은 이미 눈치챘을 것이다. 물론 여기서 아무리 다른 선택문을 골라도 나오리에게 끌려 부활에 나가게 된다.

별수 없이 연습에 나가는 마사키. 연습이 거의 끝나고 나서 잠시 쉬려고 하는데 누군가의 웃는 소리가 들린다. 소리가 난 쪽에는 왠지 눈에 익은 한 소녀가 서있고…. 그 소녀는 마사키에게 말을 건다.

여자아이 : *저, 저기…*

마사키의 머릿속에서는 그녀의 모습이 아련히 떠오르고…

여자아이 : *저, 저기… 틀렸다면 죄송합니다…*

여자아이 : *당신은…*

마사키 : *설마 마나미?*

마나미 : *응, 기억하네*

이 때 나오리는 마사키의 연습이 끝난 것을 알고 운동장으로 가던 중 두 사람이 포옹하는 모습을 보게 되는데….



제1장 움직이기 시작하는 미래

갑자기 안겨온 여자아이는 마나미.

마나미 하루세



6년 전 갑자기 이사가 버린 탓에 연락이 끊어졌었던 첫사랑 상대. 내성적이고 소극적인 면이 있지만 근본은 상냥하고 생각이 깊은 소녀. 나오리와도 소꿉친구로 유치원시절부터 아는 사이였다.

옛 추억을 떠올리며 마사키는 첫 사랑 상대를 앞에 두고 반가워한다. 나오리도 등장해 소꿉친구였던 마나미와 재회하게 되고, 마사키는 두 사람과 함께 집으로 돌아가면서 마나미와의 옛일을 생각한다. 그 때 나오리가 무슨 딴 생각을 하냐며 핀잔을 주는데….

선택
- 시끄러워, 쓸데없는 소리하지마.
- 마나미와의 만남을 떠올리고 있었어.
- …그래서? 무슨 말했는데?

GUIDE

특별히 호감도가 올라가는 선택문은 아니다. 마나미의 경우라면 추억을 떠올렸다는 선택으로 고양이 위탁 사건의 결말을 볼 수 있다.

학교로 전학 오는 것이 마나미라는 것을 안 마사키. 세 사람은 옛날에 자주 놀던 신사의 언덕으로 올라간다. 그곳에서 또 다시 마사키와의 옛날 일을 생각하는 마나미. 저녁에는 집으로 마나미가 전화를 걸어온다. 무언가 할말이 있는 것 같지만 동생의 방해로 말을 잇지 못하는 마나미. 역시 마나미는 마사키를….

5월 30일

수업이 끝나고 마나미의 짐정리를 생각해 낸 마사키.

선택
- 마나미를 도와주러 가볼까?
- 나오리라도 불러서 도와주러 갈까?
- 부활이 끝나고 나서 잠깐 모습을 보러갈까?

GUIDE

무엇을 선택해도 결과는 마찬가지. 다만 나오리에게 먼저 이야기를 해야만 부활도 착실히 나간다는 인상을 줄 수 있으니 호감도를 높이려면 이쪽으로!

나오리는 자신이 먼저 가 있을테니 부활이 끝난 다음 오라고 한다.

선택
- 음, 역시 가자.
- 어쩔 수 없군 여긴 나오리에게 맡길까?

GUIDE

나오리를 부르면 이런 선택이 나온다. 위에서 말했듯이 부활은 착실히 나가야 하므로 나오리에게 맡기는 것이 좋다.

부활이 끝난 후 마나미의 집으로 가보면 아직도 고분군투 중. 즉시 일을 도와주어야 할 상황이다.

선택
- 가만히 모습을 지켜본다.
- 어쨌든 상자를 열어간다.
- 무거운 물건을 중심으로 정리해 간다.

GUIDE

선택시 특별한 것은 없다. 호감도와 별 상관이 없을 수도 있다. 하지만 지금은 나오리가 상자를 열고 있으니 나오리를 도와주도록 하자. 마나미 공략 시에는 당연히 무거운 상자를 들어주어야 한다.

정리가 끝난 후 차를 한잔씩 마시면서 내일은 세 사람이 미얀미 민속 전시전에 가기로 약속하고, 저녁까지 얻어먹게 되었는데… 두 사람이 요리하는 것이 좀 불안하게 보인다.



선택
- 뭘 만드는지 엿보러 간다.
- 어쨌든 먹을 수만 있다면 뭐라도 좋아
- 껍질 벗기기라도 도와줄까?

GUIDE

주인공이 상당히 행복한 놈이라는 것을 실감하는 장면 중 하나다. 어째서 이 선택이 나오리의 호감도를 높이는 것인지는 잘 알 수 없지만. 마나미의 호감도를 높이고 싶다면 당연히 껍질 벗기는 걸 도와주어야 한다.

5월 31일

역 앞에서 나오리를 기다리게 된 두 사람. 역시 지각대장 나오리답게 20분이 지나도 오질 않는다. 이대로 기다릴 것인가 아니면….

선택

- 좀 더 기다려볼까?
- 이렇게 되면 나오리를 데리러 가자

GUIDE

여기서부터 공략의 방향이 크게 갈라지기 시작한다. 이제 호감도가 오락가락할 기회가 점점 줄어드니 이젠 누구를 공략할지 마음을 정하자! 마나미를 공략할 경우에는 좀 더 기다려보면 된다.

결국 나오리 집까지 가게되는 마사키. 나오리는 자기가 없었으면 두 사람이 재미있게 놀았을 텐데 뭘 그러냐는 투로 말한다. 마사키는 자기가 먼저 가자고 말해 놓고 무슨 소리냐며 나오리에게 편잔을 준다. 나오리는 미안하다며 반성하는 듯한 기색을 보이고…. 겨우 모인 세 사람은 요코하마로 출발한다. 길을 좀 헤맨 후 미얀마 전시전에 들어간 세 사람. 마나미가 친절하게도 여러 가지를 알려준다. 특히 인연을 끊는 보석이란 장식품 앞에서 마니미는 나름대로의 의견을 펼치는데….

선택

- 살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네?
- 마나미는 뭔가 느꼈어?
- 음－재수가 나쁠 것 같은 기분도 들지만

GUIDE

역시 중요한 선택문. 어째서인지는 모르지만 이렇게 선택해야 나오리가 좋아한다. 마나미가 무언가 느꼈는지를 물어보면 마나미의 호감도가 올라가겠지만 이전부터 마나미와의 호감도를 어느 정도 올려두지 않았다면 선택한다해도 마나미와의 스토리로 돌입할 수 없다.

이때 웬 여대생인 듯한 여자가 나타나 마나미의 의견과 마나미가 하고 있는 목걸이에 잠시 관심을 보이더니 사라진다. 이상한 여자…. 나오리는 미얀마 전통 의상인 론지를 한 번 입어보고 마사키에게 어울리냐고 물어본다.

선택

- 항상 봐왔던 복장 쪽이 왠지 편해…
- 모델같이 보일 리 없으니까 포즈 취하지 마
- 마나미의 솜씨가 좋은 거겠지?

돌아가는 길에 마나미는 피곤한 듯 마사키의 어깨에 기대어 잠이 들고….

선택

- 움직이지 않고 가만히 있는다
- 왠지 나도 졸려오는군…
- 음－…조금 부끄러운데…

GUIDE

만일 마나미 공략중이라면 움직이지 말고 가만히 있어야 하지만 이쯤 되면 이미 마나미 공략 스토리로는 들어가기 힘드므로 선택을 한다해도 별 영향은 없을 것이다.

나오리의 권유로 자신도 잠에 드는 마사키. 잠결에 나오리의 사과가 들리는 듯하다. 오늘은 와줘서 정말 기뻤다고….

제2장 달리기 시작한 이유

6월 1일

마나미와 같이 등교한 첫 날. 학교에서 미아코, 사에코 등이 마나미와 마사키가 소꿉친구라는 것을 알게 된다. 그리고 나오리, 마사키, 마나미는 어제 만났던 이상한 여대생이 이 학교의 영어교사로 임시 부임하게 된 사실을 알게 된다.

미치루 아마미야



미국에서 귀국한 네이티브 스피커. 부친의 일 때문에 해외에서 많이 생활한 탓인지 상당히 밝은 성격. 교사로서 교단에 서는 것은 처음인 듯하다. 괴상한 수업이 될지도 모른다.

더욱 놀라운 것은 이 선생님은 마나미와 이미 전부터 알던 사이였다는 것. 선생님의 아버지와 마나미의 아버지가 서로 합작해 미얀마에서 유적 발굴 작업을 했던 것이다. 이런 것도 인연인 것일까? 아무튼 수업이 모두 끝나고 연습에 나가는 마사키.

선택

- 어쨌든 진지하게 연습해볼까?
- 오늘은 가볍게 흘리는 정도로 할까?
- 대회도 가까워오고, 특훈 밖에 없다

연습 중 마나미가 찾아온다. 혼자 학교를 돌아다녀 보는 것 같다.

선택

- 좋아 휴식시간이 되면 마나미를 안내해줄까?
- 으-응, 안내해주고 싶지만 연습을 중단할 수 없고…
- 아, 그래. 나오리에게 안내시켜달라고 부탁하면 어떨까?

안내는 나오리에게 맡기고 계속 연습하자. 그리고 오늘 레귤러 발표에서 마사키는 레귤러로 선발되는데…. 마나미와 함께 집으로 돌아오던 중, 마사키는 나오리와의 내기를 기억하고 나오리를 찾아간다. 아이들과 놀고 있는 나오리. 과거 자신도 유치원 시절에는 보모를 좋아했었다. 나오리는 그 당시 보모였던 자기 언니를 마사키가 좋아했었다고 말하는데….

선택

- 그건 젊은 날의 당연한 이치다!
- 보모가 좋았었어
- 지금도 팬이야!

아무튼 그런 와중에 나오리는 마사키에게 신사 경내의 청소를 시키고, 같이 청소를 도와준 마사키는 그제서야 자신이 레귤러로 뽑힌 것을 가르쳐 준다. 나오리는 무척이나 기뻐하는데….

선택

- 이봐 이봐, 나오리 녀석에게 속고 있는 것 아니야?
- 뭐, 좋아…조금은 나오리의 도움이기도 하고

GUIDE

이대로 나오리의 웃음에 속지 않고 확실히 내기의 조건을 상기시키는 마사키. 결국 나오리는 아르바이트를 하게 된다.

6월 2일

아침에 워프 때문에 지각할 뻔했다는 구차한 변명을 늘어놓는 마사키. 수업시간 중에 사에코와 미아코는 마나미의 귀국 환영 파티를 마사키의 가게에서 열자고 제안한다. 기꺼이 승낙하고 연습에 나가는 마사키.

선택

- 진지하게 연습해 둘까?
- 오늘은 가볍게 흘리는 정도로 해둘까?
- 레귤러에 뽑히기도 했으니 특훈이다!

연습할 때 사에코가 찾아와 마사키에게 달리기 시작한 이유를 물어본다. 또 다시 옛 추억을 떠올리는 마사키. 마나미가 떠나던 날 전차를 따라가다가 넘어지는 옛 추억. 쫓아가고 싶었지만 쫓아가지 못한 기억.



연습 도중 마사키는 레귤러가 1명으로 줄었다는 소릴 듣게 된다. 결국 선배가 아니면 자신이 나가야 한다는 이야기다. 선배는 자신과 승부를 내서 이긴 쪽이 대회에 나가자고 제의해온다. 마사키는 고민하게 된다.

선택
- 아무튼 연습할까?
- 기분전환으로 옥상에라도 올라갈까?

GUIDE

연습을 하게되면 나오리를 만나게 되고 옥상으로 올라가면 마나미를 만나게 된다.

연습 중 나오리가 찾아와 자초지종을 듣고서 마사키의 기분을 물어본다.

선택
- 승부하고 싶지 않은 이유 따윈 없어
- ………………
- 하지만 나는 내년도 있고…

GUIDE

어차피 선배와 승부를 내지 않으면 스토리 진행이 되지 않으니 위와 같이 선택한다. 무엇을 선택해도 결과는 같아지지만 거듭해서 승부를 내려고 하지 않으면 배드엔딩으로 갈 수도 있으니 주의할 것.

물러설 이유는 없다. 사실 선배에겐 미안하지만 절대 포기수 할 없음을 안 마사키. 연습도 끝나고 가게에서는 파티 준비가 한창이다. 나오리가 늦었지만 모두가 모이고 나서 즐거운 파티가 열린다. 파티가 끝난 후 나오리는 마나미를 데려다 주라고 말하는데….

선택
- 그렇군
- 두 사람 다 바래다주자

결국 두 사람 다 바래다주게 되는 마사키.

6월 3일

아침 일찍 일어난 마사키.

선택
- 좀 더 잘까?
- 아침훈련에 나갈까?

훈련에 나가니 나오리가 있다. 나오리는 훈련이 끝난 후 마사키의 운동화를 보며 많이 낡았다며 새로 사는 것이 어떻겠냐고 말한다.

선택
- 음…그런가?
- 아직 쓸 수 있으니까 괜찮아
- 신발에 기원을 담았다고나 할까?

영어 수업시간. 아침훈련 탓인지 졸고 있던 마사키가 미치루 선생에게 걸리고 말았다. 텍스트의 해석을 강요하는 미치루 선생. 주위에 도움을 청해보면….

선택
- 마코에게 묻는다
- 사에코에게 물어본다
- 혼자 어떻게든 해본다

GUIDE

정말 왜 있는지 의문이 가는 선택. 무엇을 선택하든지 결과는 똑같다. 아무런 변화도 안 생기는 선택문.

결국 미치루 선생으로부터 엄청난 양의 숙제를 떠맡게 되고…. 마코와 사에코도 더불어 숙제를 떠맡게 된다. 이제 이 숙제를 어떻게 한다지?

선택
- 빨리 돌아가서 하는 수밖에 없군
- 이렇게되면 모두 분담해서 할까!
- 음- 확실히 이런 때에 도움이 되는 사람은

GUIDE

일단 무엇을 선택하든지 마나미가 와서 도와주게 된다. 나오리 공략에서는 혼자 집에 돌아가 숙제를 마쳐야 하지만 마나미 공략 시에는 도움이 되는 사람인 마나미에게 부탁하면 된다. 단, 모두에게 분담을 해주게 되면 보너스 CG를 한 장 볼 수 있다.

노력하는 수밖에 없다고 생각한 마사키. 오늘부터 아르바이트를 하게 된 나오리와 함께 가게로 간다. 방에 들어가 숙제를 시작하는 마사키. 도저히 무리인 듯한 숙제의 양. 나오리는 이럴 줄 알았다며 지원군으로 마나미를 데려온다. 두 사람은 숙제를 시작하고…. 마사키는 마나미의 영어실력에 놀라면서 묘한 분위기를 느낀다.



선택
- 음… 가르쳐달라고 할까?
- 아, 아니 아무 것도 아니야…
- 하하, 좀 피곤한데 쉬었다할까?

두 사람이 묘한 분위기에 뒤덮히는 이때 차를 가지고 들어온 나오리. 잠시 쉬면서 앨범을 보게 된다. 마사키의 어릴 적 사진들과 최근에 찍은 사진들을 보는 마사키와 나오리. 두 삶은 재미있어 하지만 사진이 없는 마나미는 좀 우울해진다.

선택
- 이제부터 우리들도 사진을 찍자
- 다음 번에는 마나미의 사진이 보고 싶어
- 자, 슬슬 계속해서 시작해볼까?

분위기를 정리하고 다시 숙제를 시작하는 마사키.

6월 4일

점심시간. 도시락을 안 가지고 와서 결국 매점으로 가게 된 마사키.

선택
- 오랜만에 밖에서 여유 있게 먹어볼까…
- 빨리 먹고 조금 몸을 움직여 볼까?

GUIDE

근성남자를 좋아하는 나오리를 위해서라면 당연히 식후 운동을 해둬야 한다. 단, 밖에서 점심을 먹게 되면 보너스 CG이 한장….

연습 도중 나오리가 와서 토닥여 준다. 운동장 한쪽에는 축구부인 시바자키의 모습도 보이는데….



수업 후 또 고민에 바지는 마사키.

선택

- …그럴까?
- 아니야… 역시 연습에 나가자

선택

- 준비운동에 중점을 둔다
- 스타트 연습에 중점을 둔다
- 아무튼 메뉴 전부를 무턱대고 연습한다

연습은 나오리로부터 지적 받은 대로 스타트에 중점을 두기로 한다. 연습 중 또 나오리 그리고 마나미가 와서 응원해 준다. 그런데 이상하게도 노에미가 운동장으로 와 축구부의 연습은 오늘 없냐고 물어보는데 무슨 일일까?

집으로 돌아와 쉬려고 하는 마사키에게 나오리가 아르바이트를 마친 후 스포츠 마사지를 해준다. 아프기도 하지만 좀 이상한 기분이 드는 마사키.

선택

- 이, 이제 됐어, 그만해 줘!
- 정말… 빨리 끝내 줘
- 직접 배웠다면서 아직 서투르네

결국 풀 코스로 마사지를 받게 된다.

6월 5일

미아코가 또 무슨 정보를 들은 모양이다.

선택

- 미안 지금 바빠
- 대체 뭐야?
- 어쩔 수 없군 상대해 줄까?

GUIDE

거의 의미 없는 선택. 무엇을 선택한다해도 결과가 달라지진 않는다.

미치루 선생의 학교 내 밀애설인가 보다. 약간 관심이 가는 마사키. 미아코와 함께 조사에 동참하게 된다. 밀애 장소는 어디일까?

선택

- 인기척이 적은(아마도 그럴) 도서관
- 아무도 없는(그럴지도 모르는) 양호실
- 의표를 찔러 식당

GUIDE

어디를 간다해도 달라지진 않는다. 다만 나오리의 얼굴을 볼 수 있는 양호실을 선택한 것일 뿐. 도서관으로 간다면 마나미의 호감도를 올릴 수 있는 찬스가 생긴다.

양호실에는 나오리가 있었다. 어떻게 해야 좋을까?

선택

- 여기서는 전략적 후퇴 할 수밖에
- 안을 확인하는 쪽이 먼저지…
- 나오리에게 사정을 말하는 편이 낫지 않을까?

양호실을 빠져 나오면 결국 헛소문을 퍼뜨린 미아코는 미치루 선생에게 걸려 또 다시 숙제 선물을 받게 되고, 학교에서 가게로 돌아오니 노에미가 스케이트장의 티켓을 준다. 나오리와 다녀오라고 한다. 그렇다면….

선택

- 마나미에게 스케이트를 권유한다
- 나오리에게 스케이트를 권유한다
- 두 사람 다 권유해 볼까?

나오리는 마나미도 같이 가자고 하고 결국 세 사람이 또 같이 스케이트장에 가게 된다.

6월 6일

일찍 일어난 마사키. 아침에는 무얼 하지?

선택

- …다시 자자
- 잠도 깰 겸 조깅이라도 할까?

조깅 코스는?

선택

- 언제나 가던 코스로 괜찮겠지?
- 오랜만에 신사의 계단 왕복이라도 할까?

신사에서는 아침부터 청소를 하고 있는 나오리를 보게 된다. 찻집의 아르바이트도 겹쳐서 피곤할텐데…. 마사키는 미안한 마음을 가지게 된다.

학교로 오면 마나미에게 찝쩍대는 시바자키의 모습을 볼 수 있다.

선택

- 그러면 난 부활이 있어서…
- ………
- 마나미가 바쁘다고 말했잖아?

묵인한 채 연습을 하러 가자. 오늘의 연습은 ?

선택

- 방과 후 피곤함을 남기지 않기 위해 가볍게
- 스프린트 연습메뉴를 착실하게 한다
- 무턱대고 연습한다

연습을 마칠 쯤 되면 마나미가 쿠키봉지를 들고 찾아온다. 동생에게 주려고 만든 것이라고는 하지만 마사키에게도 줄 모양인 것 같다.



선택

- 하지만 동생한테 줄 선물 아냐?
- 괜찮다면 맛 좀 볼까?

미안하지만 마나미의 호의를 물리치는 마사키.

6월 7일

스케이트장 약속 날짜다. 역시 좀 늦은 나오리를 데리고 스케이트장으로 GO! 초보자인 마사키를 놀려대는 나오리에게 마사키가 울컥한다.

선택

- 뭐라고, 말 잘했다 나오리…승부다!
- 이런 녀석은 내버려두고 두 사람이 연습하자 마나미?

결국 나오리에게 또 한번 깨지게 되는 마사키. 돌아오는 길에는 전철이 너무 붐벼서 나오리는 마사키의 품안에 서있는 모양이 된다. 묘한 분위기가 흐르는 두 사람.



선택

- 이봐 나오리 …밀지마…
- 괜찮아? 자리 바꿀까?
- 조금만 더 참아…

6월 8일

아침 또 다시 고민을 하는 마사키.

선택

- …역시 자자…
- 자아 아침 훈련에 나갈까?

나오리도 어김없이 훈련을 보러온다. 선배와의 승부가 어떻게 될지 물어보는 나오리.

선택

- 어떨까…
- 최선을 다 했어
- 이번 승부는 이긴 거나 다름없어

수업시간에는 의외로 나오리가 졸고 만다. 역시 아르바이트 때문에 피곤한 모양이다. 영어 시간이 끝나고 노에미는 사전을 빌리러 마사키를 찾아왔다가 마나미에게 잘 대해주는 시바자키의 모습을 보고 우울해져 돌아간다. 노에미…

연습에 나간 마사키는 또 고민하고…

선택
- ………
- 역시… 선배가 나가는 편이 좋지 않을까…?
- 아무튼 할 수 있는 데까지 해볼까?

연습 도중 노에미가 쓰러졌다는 말을 나오리에게서 듣는다. 걱정이 되어 뛰어가는 마사키. 결국 빈혈로 쓰러진 노에미를 들쳐 업고 하교길에 오른다.



그런 모습을 보고 나오리는 조금 의외라는 듯이 마사키에게 말을 건다.

선택
- 미안하군. 둔감한 녀석이라
- 너한테도 상냥하게 대해줄까?
- 상당히 신경 쓰이지?

6월 9일

아침마다 또 고민하는 마사키…

선택
- …역시 선배가 나가는 편이 좋아
- 연습에 나갈까?

나오리도 도와주고… 하지만 아직도 마음 속으로는 고민이 된다.

선택
- 이걸로 괜찮은 걸까?
- 역시 나는 내년도 있고…
- 아무것도 아니야…

고민하는 마사키를 따뜻하게 안아주는 나오리…



6월 10일

드디어 승부의 날 나오리와 마나미가 응원 온 가운데 마사키는 선배의 말대로 자신이 달리고 싶은 이유를 위해 달린다. 지금 마사키가 달리는 이유는…. 결과는 마사키의 승리 마사키는 대회에 나가게 된다.

6월 11일

학교에서 마사키는 3학년 여자들에게 마나미가 시바자키에게 접근하는 걸 막아달라는 요청을 듣는다. 마나미가 시바자키를? 아무튼 연습에 나가면 사에코와 미야코가 싸우는 이벤트가 일어난다.

선택
- 아무튼 휘말려들면 큰일이다 내버려두자
- 아아 정말 시끄러운 두 사람이군

GUIDE

무엇을 선택하든 CG를 볼 수 있다.

조금 사건이 발생한 후 도서관으로 가 마나미를 찾아보는 마사키. 도서위원인 마나미는 책을 정리하는데 여념이 없다.

선택
- 나도 돕지
- 아무 것도 모르는 사람이 손대면 큰일이겠지
- …나오리도 불러와서 도와줄까?

나오리까지 불러 도서정리를 돕던 중 마사키는 쓰러지는 마나미를 받기 위해 넘어지다가 그만 발목에 부상을 입는다. 하지만 나오리에게는 말할 수 없다고 생각한 마사키…. 그대로 부상을 숨기는데….



정리가 끝나고 가라오케로 간 세 사람 음치인 나오리의 노래가 한없이 이어지자 화가 난 마사키가 승부를 요청한다.

선택
- 마나미, 나오리를 물리쳐 줘
- 뭐 그렇게까지 말한다면 받아주지
- 정말 됐으니까 마이크를 넘겨!

그러나 역시 패배. 집으로 돌아와서 마사키는 가게 안에서 그 3학년 여 선배들을 보게 된다. 그리고 그녀들에게서 시바자키가 노에미를 찼다는 이야기를 듣게 되는데….

6월 12일

그런 이유로 인해 결국 학교에서 시바자키를 불러내는 마사키. 시바자키는 거만한 태도로 용서를 빌지 않는다.

선택
- 관계 있어!
- ………
- 그것과 이것은 별개다!

결국 두 사람은 주먹질을 하게 되고 나오리는 어디서 나타났는지 두 사람을 말리게 된다. 양호실에서 치료받는 마사키. 끝내 부상에 대해서는 말을 하지 않는다.

제3장 끝 앞에서…

6월 13일

학교가 끝나고 나서 가게에 와보니 노에미 혼자만 있다는 것을 알게 된다. 노에미는 피아노를 치면서 그 동안 있었던 일을 이야기해준다. 그리고 마사키가 시바자키와 싸운 일도 나오리로부터 들었다며…

선택
- …무슨 소리야?
- 내 제멋대로 한 일일뿐…
- 네가 여동생이라면 누구라도 똑같은 일을 할거야

GUIDE

노에미와의 이벤트는 이걸로 끝이다. 동생을 생각하는 마음을 담아서 선택하자. 뭘 선택하든 별 상관은 없지만… 아아, 그래도 이 게임의 진정한 히로인이 아니던가!

아무튼 모른 체하는 마사키.

노에미 : 오빠가… 나의 연… …아니… 나 앞으로도 계속… 오빠의 여동생이고 싶어.

아무튼 노에미는 이 일로 다시 웃음을 찾



게 될 것 같다. 밤에는 또 나오리가 찾아와 스포츠 마사지를 해준다. 발목부분에 상당한 고통을 느끼지만 내색하지 않으려고 하는 마사키.

선택
좀 더 상냥하게 하라구…
서툴러…
이, 이제 됐으니까

부상을 숨기는 편이 좋은 것일까 생각하는 마사키.

선택
하지만 나는 하지 않으면 안돼
솔직히 고백하는 편이 좋았을까…

비도 오고 내일 대회도 있고 해서 마사키의 집에 묵게 된 나오리. 마사키는 새벽에 일어나 나오리와 대화를 나눈다. 잠이 안 오냐는 질문을 하는 나오리….

선택
뭐…
전혀 그렇지 않아
오늘 비 때문에 중지되지 않을까?

긴장을 풀어주겠다며 나오리가 주문을 걸어준다고 한다.

선택
필요 없어…
놀리는 거야?
무슨 주문인데?

눈을 감으라고 하는 나오리. 설마 하는 마음에 기대를 하는 마사키지만 돌아오는 것은 따귀뿐.

6월 14일

드디어 대회의 날이 밝았다. 나오리와 마나미의 응원에 힘입어 자신감이 생긴 마사키. 부상에도 불구하고 당당히 우승을 해낸다. 물론 부상이 들통나 나오리를 울리게 만들었지만….

6월 15일

학교. 점심시간에 다 같이 모여서 도시락을 먹게 된다. 그러던 중 미아코의 의견대로 모두들 마사키의 가게에서 파티를 하는데 의견이 모아지게 된다.

결국 또 마사키의 가게는 친구들에게 점령당하고 가장 늦게 도착한 미아코는 학교의 7대 불가사의를 풀러 가자며 일행을 학교로 끌고 온다. 이곳에서는 갈 수 있는 선택지를 한 번씩만 둘러보면 되므로 부담 없이 게임을 진행시키자. 특별한 장소마다 선택문이 나오지만 모두 큰 영향을 주는 것은 아니니 걱정 말자.

(복도에서)

선택
아…빨간색…
음— 남자니까 파란색이지
에엣? 잘 모르겠어…

(교실에서)

선택
후훗, 여기선 좀 놀래켜 볼까?
마, 마나미의 호기심이 다 가실 때까지 기다릴까…?
나도 엿보러 가자

GUIDE

나오리와는 직접적인 관계가 없는 부분이며 같이 엿보러 가면 마나미의 호감도가 올라가니 참고!

한 번씩 둘러보고 나서 구교사의 근처로 가자 일행은 묘한 불빛을 보고 도망치게 된다. 나오리하고만 남게 된 마사키. 일행을 찾아야할텐데….

선택
교사 안으로 가보자
교문에서 기다리자

결국 교문 앞에서 일행을 만나게 된다.

6월 16일

어제의 이야기로 꽃을 피우는 사에코와 미아코. 미치루 선생님이 나타나 자신이 어제 숙직이었다며 그 불빛은 자신의 회중전등이었다는 사실을 밝혀준다. 더불어 무단으로 학교에 침입한 죄로 또 다시 엄청난 숙제 선물을 주겠다는데…. 연습도중 마사키는 어느새 대회 우승으로 하급생 사이에 인기가 높아지게 된 사실을 알게 된다. 미아코는 나오리에게 정신차리지 않으면 뺏길 거라고 말해주는데….

오늘은 나오리의 아르바이트 마지막 날. 그간 미안했다고 사과하는 마사키에게 오히려 자신은 마사키의 가게에서 일하게 되어서 더 기뻤다고 말하는 나오리.

선택
아르바이트하고 싶으면 언제든지 와라
또 내기할까?
지금까지 미안했어… 수고했다

6월 17일

발목의 붕대를 바꾸러 양호실의 나오리를 찾아가는 마사키. 치료가 끝나자 누군가가 노크를 하고 나오리에게 러브레터를 건네주는 것을 보게 된다. 곤란해하는 나오리. 마사키의 기분을 떠보는 나오리지만….

선택
별로…
나라면 그 정도는 받아
잘 됐잖아 사귀면?

나오리는 역시 안 되겠다고 말한다. 아마도 나오리에겐 이미 좋아하는 사람이 있기 때문에?

6월 18일

하교길에 마나미가 같이 가자고 말한다.

선택
응 좋아
집까지 바래다줄게

집 근처까지만 같이 간 후 마사키는 신사로 나오리를 만나러 간다. 아이들과 야구를 하고 있는 나오리. 잠시 옛날의 추억을 떠올리며 만화책을 돌려달라고 말하는 마사키. 이번엔 나오리가 만화책을 돌려주며 청소를 도와달라고 한다. 정말이지 발전이 없는 관계다.

선택
진짜 싫어
정말, 할 수 없지

6월 19일

미아코가 일요일날 다 같이 TNL(동경 네즈미 랜드)이란 곳으로 놀러가자고 한다. 프리 패스포트 6장이 생겼으니 다같이 가자는 것이다. 뭐 거절할 수도 없으니. 노에미까지 꼬셔서 놀러가기로 합의한 일행.

6월 20일

가게에 미아코가 찾아와서 아까 역 근처에서 나오리가 육상부의 선배와 같이 걸어가는 걸 봤다고 떠벌리기 시작한다. 육상부의 선배라…. 잠시 후 나오리가 찾아오지만 그런 기색은 안보인다. 나오리는 잠시 노에미와 이야기한 후 바로 돌아가려고 돈을 꺼내기 시작한다.

선택
오늘은 내가 한턱 내지
이상하네, 항상 외상인 주제에
-야, 벌써 돌아가는 거야?

항상 신세지고 있으니 한턱 낸다고 하니, 나오리는 얼굴을 붉히면서 그런 일 없다고 한다.

제4장 오해 당혹 엇갈림

6월 21일

오늘은 일요일. 모두들 동경 네즈미 랜드로 놀러왔다. 노에미를 데리고 소프트한 어트럭션을 골라 타던 마사키. 노에미가 사에코를 돌보는 동안 또 다른 어트럭션에 도전하는데…

선택
잠깐 '대 천둥번개 산'에 도전할까?
이번에는 '고스트 아파트먼트'로 가볼까?

마나미는 안 가고 결국 나오리와 함께 들어가게 된다. 하지만 나오리는 전혀 무서워하지 않고 주위에는 커플 손님들만 가득한데….



선택
- 조금은 무서워하거나 놀라는게 어때?
- 역시 이런 곳에는 커플이 오는건가?
- 너무 무섭지 않니?

밤이 되자 '판타스틱 일루전'이라는 일종의 퍼레이드가 개최된다. 모두들 그 규모와 아름다움에 탄성을 지르고 미아코는 좀더 가까이 가서 보자고 한다.



선택
- 그렇군
- 이곳에서도 볼 수 있어

노에미도 있고 하니 사람들이 너무 많은 복잡한 곳은 피해야 하는 것이 오빠된 도리. 이렇게 또 하루가 지나가고.

6월 22일

어제의 피로 때문인지 마나미가 늦었다. 그런데 왠지 마나미의 태도가 이상하다 무슨 일이 있는 것일까? 하교길에 나오리는 이제 곧 마나미의 생일이 다가오는 것을 알려준다. 까맣게 잊고 있던 마사키. 지금에서야 나오리와 함께 선물을 사러간다. 어떤 선물을 살 것인지 물어보는 나오리.



선택
- 평상시에 감사하는 마음을 담아서
- 아무튼 비쌀 것 같은 물건을
- 가능하면 오랫동안 애용할 수 있는 물건을

GUIDE

이 부분에서는 확실히 호감도가 올라가는 사람이 정해지지 않았다. 마나미의 공략 중에도 이 선택을 하게 되면 마나미의 호감도가 올라간다.

돌아가는 길에 나오리에게 무언가 해주려는 마사키. 나오리는 갑자기 웬 선물이냐고 반문하지만….

선택
- 마나미 만큼은 돌봐주니까
- 뭔가 갖고 싶다는 듯한 눈으로 보지 않았나?
- 뭐, 뭐… 오늘의 답례다

나오리는, 그럼 커피를 한잔 사달라고 한다. 그런 와중에 마나미와 함께 거리로 나온 시바자키와 부딪힌 마사키. 시바자키는 이렇게 선물을 사려고 같이 다니는걸 보면 두 사람은 소꿉친구 이상이 아니냐고 물어본다.

선택
- 무… 무슨 소리하는 거야…
- … 그래서 어쨌다는 거야?
- 내가 억지로 부탁한 거다.

화를 참고 일단은 집으로 돌아온 마사키. 가게문을 닫을 때쯤 되어서 마나미가 찾아온다. 그녀는 마사키의 품으로 달려든다. 마침 지나가던 나오리는 이 장면을 창 밖에서 목격하게 되고….



나오리 : *에…? 마, 마나미…?*
나오리 : *…… 그, 그런가…저 두 사람… 잘 되어가는 것 같네…*
나오리 : *뭐야… 그런가…*
나오리 : *……바, 방해하면 안 되겠지, 마, 만화책은 내일 돌려주자.*
나오리 : *……그, 그런가… 어, 어라? …이봐 나오리, 처음부터 알고 있었을 텐데…*
나오리 : *이렇게 된다는 걸…, 처음부터…*
나오리 : *……큿*

달려가는 나오리.

가게 안에서는 마나미가 마사키에게 말한다.

마나미 : *……싫지 않아…*
마사키 : *엣…?*
마나미 : *…또 헤어지면… 싫어…*
마사키 : *그, 그런…*
마나미 : *……*
마사키 : *하지만… 이제서야… 이제서야 돌아왔는데…*

마나미는 아버지의 일로 인해서 다시 미얀마로 돌아가게 된 것이다. 어제 그 전화를 받고 오늘 하루 모습이 이상했던 것이다. 마나미는 자신이 6년 전부터 전해주고 싶은 말이 있었다고 말한다. 그것은 필시 고백일 것이다 그러나…

선택
- 마나미가… 나를?
- …하지만 지금 내가 좋아하는 건?



나오리에게로 마음을 굳힌 마사키. 마나미에게 사과하지만 마나미는 신경 쓰지 말라며 조용히 돌아간다.

6월 23일

다음날 학교에서 마나미는 물론 나오리까지 마사키를 피하는 눈치다. 이제서야 삼각관계 구도가 뚜렷해지는 것인가?

6월 24일

육상부 선배에게 고민을 털어놓는 마사키. 자신의 기분에 충실하라는 보편 타당한 소리를 해대는 선배. 결국 결정하는 것은 나 자신. 그러는 와중에 지난번에 나오리와 함께 걷고 있다던 육상부 선배가 바로 이 사람인 것을 알게 된 마사키. CD를 빌린 것뿐이었다. 역시 미아코의 정보는 믿을 것이 못된다. 아무튼 CD를 선배대신 가져다주기 위해 신사로 찾아가는 마사키. 두 사람 사이엔 묘한 분위기만 흐를 뿐이다. 선배가 이야기한 것을 생각해내 자신의 기분에 충실하려고 하는 마사키.

마사키 : *나오리 미안해… 항상 폐만 끼치고…*
나오리 : *으응…, 아니야… 폐라고 생각한 적 없으니까…*
마사키 : *그런가… 잘 됐다. 혹시 내가 너한테 폐만 끼치는 존재가 아닌가하고 생각했으니…*
나오리 : *……*
마사키 : *……*
마사키 : *나오리…*
나오리 : *……*
마사키 : *나… 너를…*

나오리 : 잠깐…
마사키 : 에…?
나오리 : 안 돼…
마사키 : 에?
나오리 : 역시 안 돼…
마사키 : 나오리…?
나오리 : …… 읏
마사키 : 아, 나오리!
나오리 : 오지마!
마사키 : ……읏!
마사키 : 나오리!
나오리 : ……
마사키 : 이봐! 대체 왜 그러는 거야!?
나오리 : 오지 말라니까!
마사키 : 기다려 나오리!
나오리 : 오지 말라고 했잖아!
마사키 : 기다려 나오리…! 이봐! 기다려!



나오리 : ……읏!?
마사키 : 아…
나오리 : ……
마사키 : …나오리…
나오리 : …안 돼… …안 돼… 나…

제5장 계속 생각해 왔어! 지금도…

6월 25일

어제 나오리는 마사키에게 마나미를 배신하고 싶지 않다며 더 이상 말하지 말라고 했다. 그날 밤 봤다면서, 마나미의 마사키에 대한 마음이 진심이란 걸 잘 알고 있는 나오리. 학교에서의 분위기는 여전히 썰렁하다. 미아코는 마나미가 전학 간다는 사실을 모두에게 알려주고 나오리는 마사키에게 왜 자신에게 안 알렸냐며 질책한다. 마사키를 좋아하는 마나미를 어떻게 할거냐고 마사키를 책

선택
- 그래도 자신의 기분을 속이지 않아
- ………
- 알고 있지만…

나오리는 다시 도망치고

6월 26일

학교에 오자마자 사에코와 미아코가 세 사람 사이에 무슨 일이 있었냐며 물어온다.

선택
- 별로…
- …글쎄
- 그렇게 보였니?

언제라도 힘이 되어줄테니 고민이 있으면 말하라는 미아코와 사에코. 미안… 엑스트라에게 할 말 따윈 없어. 연습에 나가면 이번에 놀랍게도 미요카가 육상부 선배의 동생이란 사실을 알게 된다. 노에미에 비하면 하늘과 땅 차이다. 선배는 나오리한테 약간 마음이 있었던 사실까지 말해준다.

선택
- 아… 선배…
- 그다지 나한테까지 말 안해도…
- ………

집으로 돌아와 또 고민에 빠지면 노에미가 방으로 찾아와 상담해 준다. 노에미는 전부터 나오리를 좋아하고 있다는 걸 알고 있었다고 한다.



선택
- 네가 뭘 알아!
- ………
- 역시 내 탓이다

노에미는 나오리도 마나미도 오빠 마음을 잘 알테니 자신의 행동에 두려워 말고 생각한대로 행동하라고 조언해 준다. 역시 착한 동생 노에미.

6월 27일

학교는 여전히 썰렁한 분위기이지만 사에코와 미아코는 마나미의 생일 파티 계획을 꾸미고 있었다. 역시 장소는 마사키의 가게. 나오리도 오긴 온다고 했지만….

육상부 연습에서 선배는 마사키에게 물어본다. 혹시 고백했느냐고…

선택
- 비슷한 거예요
- 그 녀석 날 전혀 생각하고 있지 않아요
- 고백 따위 할 리가 없잖아요

선배 역시 자신의 기분에 충실하라고 충고해 주고….

6월 28일

신사로 찾아가는 마사키. 나오리는 여전히 마사키를 피한다. 왜 자신을 피하냐고 묻는 마사키. 나오리는 대답이 없다.

선택
- …맘대로 해…
- 알았어… 더 이상 안 물어 볼께…
- 내가 이상한 소리하지 않아서 다행이었어…

하지만 이번엔 나오리가 마사키를 불러 세운다. 그리고 역시 나오리도 마사키에게 고백해 온다. 세 사람의 관계를 깨고 싶진 않지만 더 이상 자신의 기분을 숨길 수 없다고 …

6월 29일

마나미의 생일날. 지각이려니 생각했던 나오리는 결국 오지 않았다. 나오리…

6월 30일

마나미가 떠나는 날 역시 나오리는 오지 않을 것이다. 마나미는 이미 열차에 올라타 있다. 나오리에게 꼭 전할 말이 있다고 하는데…. 마사키는 결국 나오리의 집까지 뛰어가기로 마음 먹는다. 청소를 하고 있던 나오리는 도저히 마나미를 볼 낯이 없다며 울먹인다. 하지만 마나미가 꼭 전해줄 말이 있다며 나오리를 설득해 뛰어가는 마사키. 다행히 열차가 출발하기 시작할 때 도착한 나오리에게 마나미는 외친다.

마나미 : 미안해 나오리! 나…
나오리 : 무슨 말하는 거야… 나야 말로…! 마, …마나미…! 나, …난…
마나미 : 응…! 무슨 일이 있어도 우리들은 소꿉친구야!
나오리 : 마나미…!

그리고 떠나버린 마나미. 나오리는 결국 울음을 터뜨린다.

최종장 사랑이란 후회하지 않는 것

평소대로의 생활로 돌아온 마사키. 오늘은 마나미에게서 편지가 도착왔다. 바닷가에서의 사진과 함께. 그리고 여름방학 때 이곳으로 놀러온다는 말도….

그리고 마사키와 나오리는 서로의 기분에 충실하게 살아가고….



스토리 공략 마나미 하루세편

나오리 편과 겹쳐지는 스토리는 간략하도록 한다.

5월 31일

* 이전은 위의 나오리 선택의 가이드를 참조 할 것.

선택
- 좀 더 기다려볼까?
- 이렇게 되면 나오리를 데리러 가자

기다려도 나오리는 오지 않는다. 전화를 걸어보면 먼저 출발하라고 말한다. 별 수 없이 먼저 떠나는 두 사람. 전시회에 들어가는 두 사람. 미얀마에는 눈이 안 오니 눈으로 노는 놀이를 해보고 싶다는 마나미. 눈사람을 만들면 어떨까?

선택
- 아니 만들자 그런게 어울리고
- 아니 매년 만들어
- 눈속이라면 스키는 어때?

인연을 끊는 보석 앞에선 두 사람.

선택
- 살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네?
- 마나미는 뭔가 느꼈어?
- 음~재수가 나쁠 것 같은 기분도 들지만

이젠 정체를 알았지만 한 여대생인 듯한 여자가 마나미의 해석과 목걸이에 관심을 보인다. 잠시 쉬면서 오늘 무엇이 가장 기억에 남느냐고 물어보는 마나미.

선택
- 이상한 여자일까나…?
- 마나미가 가지고 있는 목걸이일까…?
- 음… 인연을 끊는 보석일까?

GUIDE

별로 상관없는 선택문이다. 스토리상 목걸이나 보석에 관심을 보이는 것이 올바른 선택이겠지만….

돌아오는 길에 마나미는 어깨에 기대어 자고…



선택
- 움직이지 말고 가만히 있는다.
- 왠지 나도 졸려오는군…
- 음~…조금 부끄러운데…

마사키도 졸기 시작한다. 그리고 이상한 꿈을 꾼다. 레난이란 남자와 한 여자가 등장하는…. 둘은 서로 사랑하는 사이. 왜 갑자기 이런 꿈이?



제2장 달리기 시작한 이유

6월 1일

미얀마 전시전에서는 인연을 끊는 보석이 없어져 경찰이 수사를 벌이기 시작한다. 마사키와 마나미는 아무 것도 모른채 학교에 첫 등교한다. 학교에서는 경찰 수사에도 협조를 하고 있는 듯한 미치루 선생과 다시 만나게 되고…. 연습 중에는 마나미가 찾아온다. 학교를 돌아다니고 있다.

선택
- 좋아 휴식시간이 되면 마나미를 안내해줄까?
- 으-응, 안내해주고 싶지만 연습을 중단할 수 없고…
- 아, 그래. 나오리에게 안내시켜달라고 하면 어떨까?

학교 이곳저곳을 안내하자. 순서에 상관없이 그냥 돌아다니면 된다. 같이 집으로 돌아가게 된 마사키와 마나미. 돌아가는 도중 한 형사를 만난다. 고토다라는 이 형사는 미얀마 전시전의 도난 사건과 관련해 그 전시전을 주최한 회사중역의 딸인 마나미에게 몇 가지 물어본다. 막무가내로 이것저것 물어보는 말투가 마치 마나미의 아버지를 범인으로 모는 듯한 분위기다.

선택
- 마나미와 관계 있는 듯이 말하지 말아요
- 형사라고는 하지만 좀 너무한 거 아닌가?
- 날 무시하지 말았으면 좋겠군…

고토다 형사가 물러나고 마나미를 집으로 데려다 준 후 신사로 가는 마사키. 이후의 내용은 나오리 공략과 똑같다.

선택
- 그건 젊은 날의 당연한 이치다!
- 보모가 좋았었어
- 지금도 팬이야!

나오리에게 아르바이트까지 시킬 이유는 없다.

선택
- 이봐 이봐, 나오리 녀석에게 속고 있는 것 아니야?
- 뭐, 좋아…조금은 나오리의 도움이기도 하고

이로써 나오리의 공략과는 거리가 멀어지고…. 저녁에 마나미는 누군가에게 쫓겨 교통사고를 당할 뻔 한다.



6월 2일

마나미가 학교를 나오지 않았다. 몸이 안 좋다고 한다. 연습 때에는 레귤러가 1명으로 줄어든 사실을 듣게 된다. 나오리가 와서 포기할 거냐고 물어본다.

선택
- 그런 건 아니야…
- ………
- 하지만 나는 내년도 있고…

결국 일단은 선배와 승부하기로 한 마사키. 기분 전환 삼아 옥상으로 올라가 본다. 그곳에는 외국인인 듯 보이는 소녀가 있었는데….



집으로 돌아가려고 하면…

선택
- 오늘은 피곤하다… 곧장 돌아가자
- 마나미의 병문안이라도 가볼까?
- 나오리 녀석 벌써 돌아갈 건가…

마나미에게 가보면 여러 가지 이야기를 들을 수 있다. 역시 마나미는 마사키에게 호감을 가지고 있는 것이 분명하다.

6월 3일

아침에 눈을 뜨고 또 고민에 빠지는 마사키.

선택
- 어쨌든… 연습에 나갈까…?
- 새삼 연습한다해도… 별수 없지만
- 그만두자… 역시 선배가 나가야만 해

GUIDE

어째서인지는 모르지만 연습에 안 나가면 마나미의 호감도가 올라간다.

학교에 가면 나오리가 화를 낸다. 하지만 어쩔 수 없는 일. 쉬는 시간에는 미아코가 마나미에게 챠무나라는 외국 소녀를 소개시켜준다. 챠무나는 바로 어제 옥상에서 본 그 소녀다. 왠지 마나미를 알고 있는 듯한데…. 그녀가 마나미의 목걸이에 손을 대자 갑자기 푸른 불꽃이 일었다. 챠무나는 말없이 어디론가 가버리고.

점심시간. 마사키는 빵을 사려다가 멀뚱히 서있는 챠무나를 보게 된다.

선택
- 어쨌든 내 몫을 사지 않으면 다 팔려버린다
- 사는 방법을 모르는 건가?
- 줄 서지 않으면 살 수 없는데…

어쩔 수 없이 대신 빵을 사주는 마사키. 챠무나는 처음 먹어보는 음식을 이상하게도 허겁지겁 먹는다. 배가 고팠을까? 뭔가 행동 하나 하나가 이상한 챠무나.

이번에는 수업시간의 해프닝. 나오리 편을 참고하시길.

선택
- 빨리 돌아가서 하는 수밖에 없군
- 이렇게 되면 모두 분담해서 할까
- 음~ 확실히 이런 때에 도움이 되는 사람은…

모두들 마사키의 집에서 숙제를 하게 되고…

선택
- 어쨌든 텍스트 쪽을 맡자
- 텍스트의 마지막 부분이 쉬울 것 같이 보인다
- 가장 양이 적을 듯한 프린트를 한다

GUIDE

역시 그다지 차이점이 없는 선택문이니 안심하고 선택하자.

선택
- 나는 됐으니까 사에코를 봐줘
- 우~ 조금 가르쳐 줬으면 싶은데…
- 지금으로선 아무 문제없어!

모두들 잠시 쉬면서 앨범을 보게 된다. 내용은 나오리 편과 같다.

선택
- 이제부터 우리들도 사진을 찍자
- 다음 번에는 마나미의 사진이 보고 싶어
- 자, 술술 계속해서 시작해볼까?

6월 4일

육상부의 연습 도중 챠무나가 손에 상처를 입고 지나가는 것을 보게 된다. 말을 걸어보지만 자신에게 상관 말라고 차갑게 말하는 챠무나. 교정으로 이동해보니 그곳에는 마나미와 미아코가 기분 좋게 자고 있다.



선택
- 괜찮을까…챠무나…?
- 그러고 보니 어제 마나미는…
- 나도 조금 잘까…?

연습의 피로 때문인지 졸려오는 마사키. 잠깐 수면을 취한다. 그리고 꿈속에서 전의 그 남녀의 꿈을 또 꾸는데….



연습 후 이제 집으로 돌아가려는데 마나미와 교정 뒷 쪽에서 만났다. 그런데 갑자기 불량배들이 3명 나타나 마나미에게 복수를 하겠다며 달려든다. 그들 말로는 전에 마나미에게 얻어맞은 모양인데… 설마 마나미가 그럴 리가 없는데… 아무튼 위기상황!

선택
- 큰일이다! 선생님에게 알리지 않으면!!
- 기다려! 마나미에게 손대지 마!!
- 기다려. 초조해 하는 모습이 보인다!

불량배들과 티격태격하면서 맞붙는 마사키. 수가 많아 역부족이다. 이때 시바자키가 나타나 불량배들을 해치운다. 이틈을 타 양호실로 마나미를 데려가는 마사키. 마나미가 두려워하고 있다.

선택
- 아무튼 양호 선생님이라도 불러오자…
- 잠시동안 같이 있어주는 편이 좋을까?
- ………

잠시 뒤 시바자키가 양호실로 들어와 마나미의 안부를 묻는다.

타쿠야 시바자키



축구부의 센터 포드로 에이스 스트라이커. 차기 주장 후보로 거론되며 실력과 카리스마성을 지닌 천재 플레이어. 여자에게는 상당히 인기가 있지만 나쁜 소문도 많이 나돌고 있다.

연습에 나가는 마사키. 노에미가 그라운드에 있다. 축구부의 연습을 보러온 것이다. 선배는 연습은 잘 되어가냐고, 무섭진 않냐고 마사키에게 물어오고…

선택
- 그, 그렇지 않아요…
- 선배는 무섭지 않습니까?
- ………

6월 5일

노에미에게서 스케이트 티켓을 받는다. 누구와 함께 갈까? 노에미는 마나미와 가라는데….

선택
- 마나미에게 스케이트를 권유한다
- 나오리에게 스케이트를 권유한다
- 두 사람 다 권유해 볼까?

6월 7일

나오리 편과 달리 마나미와 둘이서만 스케이트장으로 간다. 마사키는 스케이트 초보자라서 자꾸만 넘어지고 마나미는 마사키에게 초보냐고 물어본다.

선택
- 지금껀 일부러 그런 거야. 꽤 잘 탄다고!
- 이상하네 그런 대로 미끄러질텐데
- 미안해… 실은 초보자였어…

솔직하게 초보라고 말하자 친절하게 스케이트를 가르쳐 주는 마나미. 조금 익숙해지자. 마나미와의 트러블이 생기기도 한다.



스케이트장을 나와 마사키에게 재미있는 곳을 많이 아느냐고 물어보는 마나미.

선택
- 아하하 실은 전혀 몰라…
- 에? 보통이야. 보통 모두들 알고 있는 거라고
- 그럼 또 어딘 가로 안내할 테니까 기대해 줘

또 다시 어딘 가로 놀러가기로 한다.

6월 8일

학교에서 사전을 빌리러온 노에미가 마나미에게 찝쩍대는 시바자키를 보게 된다. 수업 후 연습 도중에 마나미가 와서 노에미가 빈혈로 쓰러졌다고 말해 주고…. 노에미를 업고 집으로 온 마사키. 그런 마사키를 보고 마나미는 남자는 변하는 것인가 하고 물어본다.

선택

남자라는 건 변하는 것이 아닐까나?

본성은 변하지 않을지도

난 변했나?

마나미는 오히려 자신이 성장하지 않은 것 같다고 말하고 돌아간다. 그후 마사키는 미치루 선생님을 만나게 된다. 아버지의 연구 논문을 정리하고 계신 대학교수분을 찾아간다고 한다. 미치루 선생님의 아버지는 도난 당한 인연을 끊는 보석을 열심히 연구하고 있었다고 한다. 그리고 그 보석에 비밀이 있을 거라고 넌지시 귀띔해 주는데….

6월 9일

아침에 깨어나면 또 다시 선택문이…

선택

연습에 나갈까?

그만두자… 역시 그만 두는 편이 나아…

학교로 가면 역시나 나오리가 화나있다. 별 수 없지.

6월 10일

레귤러 승부의 날. 역시 선배가 나가는 편이 낫다고 판단한 마사키는 그냥 집으로 돌아가려고 한다. 하지만 나오리가 와서 선배가 부상을 입었다는 것을 알려준다. 이제 남은 선수는 마사키 뿐. 대회에 나갈 수밖에 없는 것인가?

선택

알았어…

이제 난 달릴 자격이 없어…

GUIDE

주의! 이 이상 대회를 빠지려고 하면 배드엔딩이다. 여기선 대회에 나갈 것을 승낙해야 한다.

6월 11일

학교에서 3학년 여학생들에게 마나미가 시바자키에게 접근한다는 소릴 들은 마사키. 그럴 리가 없는데…. 일단 연습에 나가면 사에코와 미아코의 트러블에 휘말려든다.

선택

아무튼 휘말려들면 큰일이다 내버려두자

아아 정말 시끄러운 두 사람이군

연습 후 도서관으로 가보니 책 정리를 하고 있는 마나미를 보게 된다.

선택

나도 돕지

아무 것도 모르는 사람이 손대면 큰일이겠지

…나오리도 불러와서 도와줄까?

작은 사고가 있었지만 다 끝내고 노래방으로 가는 세 사람.

선택

마나미 나오리를 물리쳐 줘.

뭐 그렇게까지 말한다면 받아주지.

정말 됐으니까 마이크를 넘겨!

마나미는 뛰어난 노래 실력으로 나오리를 물리친다. 돌아가면서 마나미를 바래다주는 길에 다시 고토다 형사를 만나게 된다. 그는 보석의 보험금을 노린 계획범죄의 가능성을 시사하는데… 그걸 왜 마나미에게 이야기하는 걸까? 이 때 미치루 선생님이 나타나 자신이 보석의 주인이며 사건에 깊은 관계자임을 밝힌다. 고토다 형사는 미치루 선생님도 의심하고 있는 걸까? 둘 사이에는 팽팽한 긴장감이 흐른다.

6월 13일

학교에서 마나미를 만나는 마사키 그때 갑자기 학교 옥상에서 마나미가 있는 위치로 무언가가 떨어졌다!

제3장 골 앞에서…

6월 13일

떨어진 것은 화분이었다. 다행히도 마나미를 구할 수 있었던 마사키. 화분이 떨어지다니….

몰려드는 학생들 사이에서는 챠무나의 모습이 잠깐 보였다. 그녀는 별 관심도 없다는 듯이 현장을 떠나버린다.

저녁에는 마나미가 전화를 걸어 내일 대회에서 최선을 다하라고 말해준다.

6월 14일

드디어 대회의 날. 모든 컨디션을 최상의 상태로 만들고 마사키는 골에 기다리고 있는 두 사람의 히로인을 향해 달린다. 그러나 결과는 실패. 뜻대로 되지 않았지만 최선을 다했기에 후회는 없는 마사키.

* 이 대회에서 우승할 수 있는 방법이 없는 것은 아니다. 아침 훈련이나 연습에 착실히 나가면 되는 것이다. 하지만 그럴 경우 나오리의 호감도 가 올라가는 경우가 발생하므로 이 공략에서는 철저히 배제시키기로 했다. 우승하지 않는다고 해도 달라지는 것은 없으니….

6월 15일

학교에서 모두들 점심을 같이 먹으며 미아코가 제시하는 학교 7대 불가사의 투어에 참가하기로 한다. 이후 진행은 나오리 편과 같으니 참고.

선택

아…빨간색…

음… 남자니까 파란색이지

에엣? 잘 모르겠어…

선택

후훗, 여기선 좀 놀래켜 볼까?

마, 마나미의 호기심이 다 가실 때까지 기다릴까…?

나도 엿보러 가자

모두다 둘러보면 이번에는 나오리 편과 달리 진짜로 이상한 도깨비불이 나타나는 것을 볼 수 있다. 모두들 놀라서 도망치고 마사키와 마나미는 구 교사 근처의 구덩이 속에 빠진다. 그곳에서 옛 추억을 되새기면서 마나미의 마음을 확인하는 마사키.

선택

아직… 모르겠어…

지금도 마나미는 나의…

GUIDE

중요한 선택이다! 망설일 것도 없으니 과감히!



날이 거의 밝을 때쯤 해서 다른 일행에게 발견되는 마사키와 마나미.

6월 18일

수업이 끝나고 잠시 옥상으로 올라온 마사키는 챠무나를 보게 된다. 챠무나는 마사키에게 자신의 생각대로 정직하게 살아가는 것에 대해 물어본다.

선택

그건 중요한 일이라고 생각해

그러고 싶어 항상

그게 다 가능한 일은 아니지만

챠무나는 조금 우울한 표정으로 옥상을 내려가고…. 복도에서 마나미와 만난 마사키는 창문으로 갑자기 들어온 돌에서 마나미를 대피시킨다. 화분에 이러 또 다시 이런 일이? 마나미의 말로는 이전에 교통 사고가 날 뻔한 적도 있다고 한다.

선택

형사에게 연락을 취해볼까?

우연일지도 모르니 좀더 상황을 지켜보자

원인을 조사해 볼까…?

일단은 원인을 조사해보기로 한다. 마나미가 사고가 있었던 곳을 다시 둘러보지만 특별한 것은 발견되지 않는다. 마나미는 고토다 형사에게 말해보는 것이 어떨가 하고 말하는데….

6월 20일

마나미와 함께 이것저것 조사해 보기로 한다. 선택지를 모두 한번씩 선택하면 되므로 부담 가질 필요는 없다.

미술관에서

선택
- 들어가 볼까?
- 다른 장소로 갈까?
- 형사, 여기에 있을까?

미술관에는 아무도 없다.

학교도서관

선택
- 지금까지 일어난 일을 이야기한다
- 적당히 얼버무리고 도서관을 나간다
- 우리들도 조사할 것이 있다고 말한다

학교 도서관에서는 미치루 선생을 만날 수 있다.

학교 정문 앞

선택
- 이렇다 할 만한 것이 없으니 이동하자
- 마나미가 사고를 당했던 곳으로 간다
- 잠시 탐문이라도 해볼까

선택지를 다 선택하면 고토다 형사와 만나게 된다. 여전히 맘에 안 드는 구석이 있지만 이번에는 그의 도움이 필요할 것 같다.

선택
- 잠깐 기다려 주세요
- 확실히 연락해 주세요
- 아직 이야기가 끝나지 않았습니다

형사는 이야기를 듣고 일단 그쪽으로도 수사를 하겠다고 말한다. 믿을 수 있을지…. 마나미는 집으로 돌아가면서 오늘은 정말 고마웠다고 말한다.

선택
- 내가 제멋대로 한 일이야
- 그만둬, 우리들은 그런 사이가 아니잖아?
- 뭐 언제까지 신경만 쓰고 있어도 소용이 없잖아

6월 21일

두 사람만이 바다로 놀러온다. 마나미는 바다로 들어가자고 졸러댄다.

선택
- 아직 물이 차지 않을까?
- 응 가볼까?
- 앗, 나는 됐어 여기서…

GUIDE

그다지 큰 차이를 보여주는 선택문은 아니지만 위의 선택 대로하면 보너스 CG을 한 장 볼 수 있다.



물장난을 좀 친 뒤 마나미가 가지고 온 도시락을 배부르게 먹은 마사키.

선택
- 조금 힘드니까 쉬자
- 하아 목말라~
- 식후 운동이라도 해볼까?

깜빡 잠이 드는 마사키 일어났을 때는 주위가 컴컴하다. 그리고 마나미이 눈이 왠지 슬퍼보이는데…. 비를 피해 어느 폐가로 들어온 두 사람. 천둥이 쳐 대기 시작한자 마나미가 마사키의 품으로 뛰어든다.



선택
- 지, 지나갔다…
- 괜찮아… 곧 그칠 거야…
- 마나미…

눈물을 흘리는 마나미. 갑자기 헤어지고 싶지 않다는 말을 하는데…

제4장
오해 당혹 엇갈림

6월 22일

어제 마나미는 자신이 또 미안마로 돌아간다고 말해 주었다. 너무나 갑작스럽게도…. 이래저래 혼란스러운 마사키. 학교에서는 복도에서 챠무나가 쓰러지는 걸 목격한다. 도와주려고 하지만 상관하지 말라며 차갑게 이야기하는 챠무나.

선택
- 알았어…
- 그런 말할 때야?
- 아무튼 양호실로 가는 편이 좋겠다

마나미도 도와주려고 하지만 챠무나는 마나미에게 거의 적대감 비슷한 것을 내보이며 억지로 일어나 걸어간다. 챠무나는 마나미를 왜 싫어하는 것일까?

6월 23일

연습이 끝난 후 교문을 나서니 나오리가 마나미의 생일 선물은 준비했느냐고 말한다. 설마 마나미의 생일을 잊어버린 것 아니냐고 묻는데…

선택
- 아, 잊지 않았어
- 이런…
- 아니 그렇게 말할 이유는 없지만…

못 믿겠다는 듯이 날짜를 물어본다.

선택
- 7월 5일이겠지?
- 10월 11일이다
- 6월 29일이다

결국 나오리와 같이 선물을 사러 오고…. 선물은 뭘로 할까?

선택
- 평상시에 감사하는 마음을 담아서
- 아무튼 비쌀 것 같은 물건을
- 가능하면 오랫동안 애용할 수 있는 물건을

선물을 산 뒤 나오리와 가게를 나서는데 마나미와 시바자키를 만나게 된다. 시바자키는 나오리와 마사키의 관계를 의심하는데….

선택
- 잠깐 기다려!
- 하아? 무슨 말하는 거야?
- 틀려 오늘은…

마나미는 왜 저런 놈과?

6월 25일

학교에서 시바자키가 마사키에게 마나미와 무슨 관계냐고 물어온다.

선택
- 너하고는… 관계없어…
- ………
- 사귄다…

그래도 시바자키는 단순한 소꿉친구 이상은 아니라며 마사키가 6년 전의 추억의 모습만을 찾으려 든다고 지금의 그녀에 대해서는 관심이 없다고 다그친다. 어느 정도 맞는 말일 수 도 았지만 시바자키의 속셈이 뻔한 말이므로 일단은 무시하자.

마음을 달래려고 신사의 언덕으로 올라온 마사키. 마나미가 콘택트 렌즈를 낀 채 그곳에 있다. 콘택트를 낀 자신의 모습이 어떠냐고 물어보는 마나미.

선택
- 콘택트 렌즈 쪽이 좋아…
- 지금까지 해왔던 게 좋지 않을까?
- 옛날의 마나미 같아…

역시 마나미도 시바자키에게 무언가 말을 들은 것일까? 마나미는 6년 전의 추억에 얽매이는 것에 대해 회의적으로 말한다.

선택
- 그렇지 않아…
- 그런 게 성장했다는 거 아닐까?
- 변했을지도 몰라…

하지만 마나미는 자신이 너무 변했다며 갑자기 눈물을 흘린다.

6월 27일

미치루 선생에게서 전화가 온다. 보여줄 것이 있다고 한다. 학교로 가는 마사키. 학교 도서관으로 가보면 재가 된 논문 뭉치와 쓰러져 있는 미치루 선생을 볼 수 있다. 일단은 미치루 선생을 양호실로 옮기자. 양호실에는 나오리가 있다.

선택
- 마나미 못 봤어?
- 선생님을 부탁해…
- ………

나오리도 함께 마나미를 찾는데 도와주기로 한다. 여기저기 찾아다니는 두 사람. 복도에서 3학년 여학생으로부터 또 마나미가 시바자키에게 접근한다는 말을 듣고 의아해 한다. 그리고 드디어 마나미를 만난 두 사람. 마나미는 마치 아무 일 없었다는 듯한 태도다. 그런 마나미에게 시바자키가 또 끼어 들어 설교를 해대기 시작한다.

선택
- 마나미가 곤란해하고 있잖아?
- ………
- 어떻게 된거야… 마나미?

지난번 이야기했던 것처럼 추억에만 매달릴 것이냐고 묻는 시바자키.

선택
- 쓸데없는 참견이다…
- 과거의 추억은 소중한 거야…
- ………

마나미는 오히려 자신이 추억에 얽매이고 있었다며 6년 전부터 계속 마사키를 생각해 온 것은 추억이 있었기 때문이라고 말한다. 하지만 지금은…

마나미 : *내가… 가장… 내 기분을 몰라…*

마나미 : *하지만… 나… 역시 마사키군이…*

그리고는 울면서 달려가는 마나미.

선택
- ………
- 마나미!!
- 시바자키!! 네가!!

시바자키는 앞을 가로막으며 마사키를 계속 도발한다. 나오리는 일단 두 사람을 말리고, 나오리는 마사키에게 마나미를 찾아보지 않을 거냐고 묻는다.

선택
- 이제… 됐어…
- 바보 같은 소리하지마…
- ………

GUIDE

주의! 여기서 마나미를 찾는 것을 포기하면 즉시 배드엔딩으로 간다.

양호실로 미치루 선생의 호출이 있어 간 두 사람. 미치루 선생은 자신을 습격한 것이 마나미이며 그녀가 연구 논문을 태웠다고 말한다. 믿을 수 없는 말이다 마나미가?



선택
- 경찰에 연락하는 편이 좋겠군…
- 마나미는… 왜…
- 마나미를 찾자…

제5장 계속 생각해 왔어! 지금도…

마나미를 찾아 돌아다니는 도중 노에미가 교정에 시바자키가 쓰러져 있다는 말을 해준다. 그를 양호실로 데려가자. 노에미와는 무슨 관계가 있는 듯하지만 지금은 그런 것을 따질 때가 아니다.

선택
- 바로 마나미를 찾으러 간다
- 시바자키에게 마나미의 행방을 물어본다

시바자키는 자신이 마나미에게 당했다고 하는데…. 아무튼 다시 마나미를 찾자. 장소를 선택할 수 있지만 마나미가 있는 곳은 신사이니 일단 학교를 나간 뒤 신사로 가보자. 그곳에서는 또 한 사람의 마나미가 진짜 마나미를 습격하고 있었다. 또 한사람의 마나미는 두 사람의 인연을 끊어주겠다고 말하는데…



선택
- 그렇게 하게 내버려두지 않아…
- 제멋대로 말하지마!!
- ………

가짜 마나미는 두 사람의 추억이 두 사람의 인연을 만들어낸 것뿐이라며 마나미에게 지금의 기분을 말해보라고 한다.

마나미 : *확실히 나는 과거의 마사키를 지금과 동일시하기도 했어…. 현재의 추억이 없는 나는 옛날 일을 말 할 수밖에 없었어…. 게다가… 지금부터라도 많은 추억을 만들 수 있다는 걸 눈치채지 못했어…. 모든 것은 자신의 추억에 정직하지 못했던 자신의 나약함… 지금까지의 관계를 깨버리고 싶지 않으니까…. 그래서 계속계속 말할 수 없었어…. 하지만 또 6년 전처럼 아무 말도 안 하고 떠나버리는 건 이젠 싫어…. 옛날부터… 좋아하고 있었어… 나의 마음… 나, 계속 마사키를 좋아했어… 정말 좋아했어.*

마나미: *마사키군… 나… 이젠 늦은 걸까?*

선택
- 무슨 소리하는 거야… 늦지 않았어
- 나야말로 미안해…
- ………

마사키는 지금부터라도 추억을 만들면 된다고 말해준다. 가짜 마나미는 마나미에게 무언가 해를 가하지만 파란색 빛이 나며 마나미는 결계로 지켜진다. 가짜 마나미는 바로 차무나였다. 차무나는 300년간 잠들어 있던 인연 끊기의 정령이었다. 전시회에서 마나미 덕분에 잠에서 깨어난 것이다. 마나미가 하고 있는 목걸이가 바로 차무나를 깨운 것이다. 둘은 원래 하나였으며 연인들의 인연을 지켜주는 정령이었다. 그러나 둘이 헤어진 뒤 서로를 찾는 과정에서 차무나는 마음이 삐뚤어져 간 것이다. 그 동안 마나미를 습격한 것도 이상한 꿈을 꾼 것도 이 때문이었다. 차무나는 자신의 반쪽이 둘의 거짓된 인연을 지켜주고 있다며 자신이 그 인연을 끊겠다고 말한다.

선택
- 아직 우리들은 속이고 있는 건가?
- 그만둬 차무나…
- 도망쳐 마나미…

차무나는 이상한 공격을 해오고 두 사람은 마나미의 목걸이에 의해 보호된다.



마나미 : 아, 부르고 있어… 챠무나를… 목걸이가 부르고 있어… 챠무나… 그만두라고…

챠무나 : 시끄러워!! 네가 내 기분을 알 수 있을 것 같아!! 드디어 찾아냈는데… 너희들 때문에 나는 이렇게 가까이 있어도 만날 수가 없어!? 300년만에… 드디어 찾았는데…

챠무나도 결국은 연인이 만나고 싶었던 것이다. 그 연인이란 바로 꿈속에서 보았던 레난이란 남자였다. 둘은 전쟁으로 죽음을 맞이했던 것이다.

선택

- 진정해 챠무나!
- ………
- 역시 이상해……

마사키는 인연을 꾸민다면 이 목걸이가 우릴 지켜주지 않을 거라며 챠무나를 설득하지만 막무가내로 공격해 오는 챠무나. 결국 챠무나의 힘과 레난의 힘이 충돌하고…. 결국 목걸이는 파괴당한 듯이 흔적도 없어지고 만다. 그제서야 자신의 잘못을 깨달은 챠무나… 마사키들에게 사과한다.

선택

- 아무도 나쁘지 않아…
- 아니. 두 사람이 나쁘다고 말하면…
- 이제 끝난 일이니까…

하지만 다행히도 목걸이는 없어지지 않았다. 그리고 둘은 다시 하나가 되어 새로운 보석으로 탄생하게 되었다.



최종장
사랑이란 후회하지 않는 것

마나미의 집에서 상처를 치료하는 마사키. 마나미가 차를 내오겠다고 한다.

- 차는…됐어…
- 응…고마워…

이젠 두 사람은 감정을 숨기지 않는다.



6월 29일

마나미의 생일 날. 학교에서 미치루 선생은 자초지종을 듣고 보석을 그냥 마나미에게 준다. 집으로 돌아가는 길에는 고토다 형사를 만나지만 그도 그런 형태의 보석은 본적 없다며 그냥 이 사건을 덮어버리기로 한다. 이제 모든 것이 정리된 것인가?

6월 30일

교문에서 마나미를 기다리는 마사키 오늘은 늦는다고 생각하는 순간 나오리가 와서 마나미가 지금 열차로 떠날 준비를 하고 있다고 알려준다. 즉시 역으로 뛰어가는 마사키. 6년 전처럼 쫓아가지 못하고 말도 못하고 가긴 싫다! 역에서 열차를 뒤쫓는 마사키!

마사키 : 마나미!

마나미 : 마사키… 이걸!



마나미는 편지를 한 통 건네준다. 그리고 열차는 가 버리고…. 어째서 한 마디 말도 없이? 편지에는 이렇게 쓰여 있다.

마나미 : 아무 말 없이 미안마로 돌아가 버려서 미안해. 아무래도 돌아가지 않으면 안 되는 사정이 생겨서. 출발 전날까지 너에게 상담하기가 곤란했어. 하지만 그 일을 너에게 말하면 결심이 약해져서 돌아가지 못할 거라는 걸 알고 있었어. 내가 제멋대로 행동해서 너나 주위사람들에게 폐를 끼치는 일은 이제 하고 싶지 않아. 그러니까 아무 말 안하고 떠나기로 결심한 거야. 일본에 돌아왔을 땐 폐만 끼쳐서 미안해. 난 6년이 지나도 덜렁대는 성격이 고쳐지지 않아서 부끄러울 뿐이지만… 넌 이런 나라도 상냥하게 맞아줬어 그때 난 생각했어. 정말로 널 좋아하게 되어 다행이라고. 그리고 너와 앞으로도 인연이 깊어질 수 있다는 걸 알았을 땐 너무나 기뻤어. 네가 앞으로 함께 미래를 만들어가자고 말해줬으니까. 그렇게 말하지 않았다면 난 과거의 추억만을 간직한 채 현재를 보려고 하지 않았을 거야. 그리고 아마도 6년 전과 마찬가지로 아무 말 없이 떠나버렸을지도 몰라. 하지만 이제는 괜찮아. 네 말이 나에게 용기를 줬어. 떨어져 있어도 마음은 통한다는 걸 아니까. 그러니까 지금은 미안마로 돌아갈게. 부모님의 일이 큰일이라서 내가 돕지 않으면 안되게 되었지만 그 사이 한번 천천히 생각해 볼게. 우리들의 미래를. ……정말 좋아해 마사키.



OgreBattle64

궁극의 힘을 둘러싼 영원한 전쟁

오우거 배틀64

~Person of Lordly Caliber



NINTENDO64

장르 시뮬레이션 RPG
제작사 퀘스트
발매일 발매중(7월 14일)
발매가 7,800엔

그래픽	★★★★★
조작감	★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★★

이번 공략은 지난 호의 시스템 설명에 이은 스테이지 공략으로, 방대한 내용을 자랑하는 오우거 배틀의 이야기를 대화 중심으로 공략한다. 특이한 전투 방식과 다양한 아이템도 자랑할 만 하지만, 역시 매 시리즈마다 호평을 받는 까닭은 스토리가 뒤에서 받쳐 주었기 때문이다. 다른 게임에서 보여주는 유치한 영웅담과는 달리, 영웅이 되는 과정에서 발생하는 고뇌와 사랑, 사람과 사람 사이에서 일어나는 배신과 우정은 게이머들에게 감동을 안겨 줄 것이다.

공략 Dr.M

장비구 속성 및 능력

한손 칼

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
쇼트 소드(ショートソード)	물리	STR+3
발더 소드(バルダーソード)	물리	STR+5, I 352 1032 NT+3
석검 (石剣)	대지, 석화	STR+7, VIT+5, 바람+4, 대지-1
팔시온 (ファルシオン)	물리	STR+8
화룡의 검(火竜の剣)	불꽃	STR+8, 불꽃-1, 물+4
그랜드 링(グラムドリング)	불꽃	STR+9, 물+3
브레시드 소드(ブレシッドソード)	신성	STR+9, INT+3, 암흑+3
슴마누스(スムマーヌス)	바람	STR+11, 바람-1, 대지+4
아이스 블레이드(アイスブレード)	물	STR+13, 불꽃+4, 물-1
다인 슬레이브(ダインスレイブ)	암흑	STR+14, 신성+4, 암흑-1
금강도(金剛刀)	대지	STR+16, 바람+8, 대지-3
이빌 블레이드(イービルブレード)	암흑, 수면	STR+17, 신성+8, 암흑-3
프란벨쥬(フランベルジュ)	물리	STR+18
레반테인(レーヴァンテイン)	불꽃	STR+18, 불꽃-3, 물+8
니프리트 소드(ニフリートソード)	물	STR+18, 불꽃+3, 물-3
페니텐스(ペニテンス)	신성	STR+18, 신성-1, 암흑+4
노토스(ノトス)	바람	STR+19, AGI+5, 바람-2, 대지+7
오라시온(オラシオン)	신성	STR+21, 신성-3, 암흑+8

도끼, 햄머

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
할트 햄머(ハルトハンマー)	물리	STR+4
프란시스카(フランシスカ)	물리	STR+5
발더 클럽(バルダークラブ)	물리	STR+6, INT+3
발더 엑스(バルダーアックス)	물리	STR+7, INT+3
이빌 엑스(イービルアックス)	암흑	STR+8, 신성+3
프레임 프레일(フレイムフレイル)	불꽃	STR+10, 물+3
냉동된 도끼(凍てついた戦斧)	물	STR+11, 물-1
에우로스(エウロス)	바람	STR+16, 바람-1, 대지+3
지룡의 도끼(地竜の戦斧)	대지	STR+18, 대지-3
신비의 햄머(神秘のハンマー)	신성	STR+19, 신성-3
워 햄머(ウォーハンマー)	물리	STR+7
프로크스(プロクス)	불꽃	STR+9, 불-1, 물+4
울잘블(ウルザルブル)	물	STR+9, 불+3
묘닐(ミョルニール)	바람	STR+10, 바람-1, 대지+4
삼시온(サンシオン)	대지	STR+11, 바람+4, 대지-1
아쿠아 햄머(アクアハンマー)	물	STR+15, 물-3
이그 드라실(イグドラシル)	대지	STR+18, 바람+10, 대지-4
룬 엑스(ルーンアックス)	신성	STR+21, 신성-4, 암흑+10
블러드 크리버(ブラッドクリーバー)	암흑	STR+21, 신성+10, 암흑-4
헤비 엑스(ヘビーアックス)	물리	STR+23
그램 락(グラムロック)	불꽃	STR+23, 불꽃-5, 물+15

창

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
스렌더 스피어(スレンダースピア)	물리	STR+5
발더 스피어(バルダースピア)	물리	STR+7, INT+3
썬더 스피어(サンダースピア)	바람	STR+7, 대지+3
오즈릭 스피어(オズリックスピア)	물	STR+8, 불꽃+4, 물-1
볼케이토스(ヴォルケイトス)	불꽃	STR+8, 불꽃-1, 물+4
제퓨로스(ゼピュロス)	바람	STR+12, AGI+5, 대지+6
어스 재베린(アースジャベリン)	대지	STR+12, 바람+8, 대지-3
벤티스카(ベンティスカ)	물	STR+14, 불꽃+8, 물-3
롱기누스(ロンギヌス)	신성	STR+15, 신성-1, 불꽃+4
콜느콜느(コルヌコルヌ)	물리	STR+15, INT+2
이빌 스피어(イービルスピア)	암흑	STR+17, 신성+6, 암흑-2
홀리 랜스(ホーリーランス)	신성	STR+18, 신성-3, 암흑+8
이그니스(イグニス)	불꽃	STR+21, 물+8

양손 검

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
바스타드 소드(バスタードソード)	물리	STR+6
크레이모어(クレイモア)	물리	STR+9
패자의 강검(覇者の剛剣)	물리	STR+11
쿠사나기(クサナギ)	신성	STR+11, 암흑+2
마카라이트 소드(マカライトソード)	물	STR+12, 불꽃+4, 물-1
마츠카제(マツカゼ)	바람	STR+12, DEX+4, 바람-1, 대지+4
카가리비(カガリビ)	불꽃	STR+13, DEX+4, 불꽃-1, 물+4
듀란달(デュランダル)	암흑	STR+14, 신성+8, 암흑-3
지그문트(ジグムント)	바람	STR+14, 바람-3, 대지+8
소닉 블레이드(ソニックブレード)	물리	STR+15
흑룡의 대검(黒竜の大剣)	물리	STR+15
유우기리(ユウギリ)	물	STR+17, DEX+5, 불+8, 물-3
발뭉크(バルムンク)	물리	STR+19
카라드볼그(カラドボルグ)	신성	STR+22, 신성-4, 암흑+10
파프닐(ファフニール)	물리	STR+22
오우거 블레이드(オウガブレード)	암흑	STR+25, 신성+15, 암흑-10

손톱

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
아이언 크로(アイアンクロー)	물리	STR+5
발더 크로(バルダークロー)	물리	STR+7, INT+3
청룡의 손톱(青竜の爪)	물	STR+8, 불꽃+4, 물-1
블랙 캣(ブラックキャット)	암흑	STR+11, 신성+4, 암흑-1
트루에노(トゥルエノ)	바람	STR+12, 바람-1, 대지+4
베르세르크(ベルセルク)	대지	STR+13, 바람+4, 대지-1
루팔(ルファル)	불꽃	STR+14, 불꽃-1, 물+4

메이스

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
라이트 메이스(ライトメイス)	물리	STR+2, INT+3
발더 메이스(バルダーメイス)	물리	STR+3, INT+5
간반테인(ガンバンテイン)	신성	STR+3, INT+13, 신성-3, 암흑+8
신비의 메이스(神秘のメイス)	신성	STR+4, INT+9, 신성-1, 암흑+4

지팡이

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
시프레의 지팡이(シプレの杖)	물리	STR+1, INT+3
아크 완드(アークワンド)	물리	STR+3, INT+5
헴락(ヘムロック)	대지	STR+3, MEN+1, INT+11, 바람+6, 대지-2
프레이스 벨그(フレースヴェルグ)	바람	STR+4, INT+7, 바람-3, 대지+8
욜문건드(ヨルムンガンド)	대지	STR+4, INT+15, 바람+8, 대지-3
포러스길(フォラスギル)	물	STR+4, INT+10, 불꽃+8, 물-3
케이류케이온(ケーリュケイオン)	암흑	STR+4, INT+7, 신성+8, 암흑-3
아케츠러브(アーケツラーヴー)	신성	STR+5, INT+12, 신성-3, 암흑+8
토티라(トティラ)	불꽃	STR+6, INT+8, 불꽃-3, 물+8

인형

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
마리오네트(マリオネット)	물리	STR+5
풀(フール)	물리	STR+7
헤븐즈 돌(ヘブンズドール)	신성	STR+9, 신성-3, 암흑+8
돌 오브 커스(ドールオブカース)	암흑	STR+10, 신성+8, 암흑-3
리어 팔(リア・ファル)	신성	STR+13, 신성-4, 암흑+10

부채

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
배틀 팬(バトルファン)	물리	STR+4
카르디아(カルディア)	신성	STR+7, AGI+5, 신성-1, 암흑+4

세검

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
레이피어(レイピア)	물리	STR+4
에스톡(エストック)	물리	STR+6
페리다트 소드(ペリダートソード)	물	STR+7, 불꽃+4, 물-1
마인 고슈(マインゴーシュ)	물리	STR+8
용옥석의 검(龍玉石の剣)	물리	STR+13

채찍

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
레저 윕(レザーウイップ)	물리	STR+4
라프차 로즈(ラプチャーローズ)	물리	STR+5
파마의 채찍(破魔のムチ)	물리	STR+7
홀리 코멧트(ホーリーコメット)	신성	STR+11, 신성-1, 암흑+4
블러드 윕(ブラッドウイップ)	암흑	STR+13, 신성+4, 암흑-1

투구

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
아이언 헬름(アイアンヘルム)	물리	물리+2
본 헬름(ボーンヘルム)	물리	물리+2
드래곤 헬름(ドラゴンヘルム)	물리	물리+4, 불꽃+4
아메트(アーメット)	물리	물리+4
발더 헬름(バルダーヘルム)	물리	INT+1, 물리+5
뇌명의 헬름(雷鳴のヘルム)	바람	물리+6, 바람-2, 대지+8
프로이데 헬름(フロイデヘルム)	신성, 수면	MEN+2, 물리+7, 신성-4, 암흑+10
귀신의 헬름(鬼神のヘルム)	암흑	STR+20, AGI -15, DEX+5, 물리+6, 신성+3, 암흑-1

활

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
쇼트 보우(ショートボウ)	물리	STR+3
그레이트 보우(グレートボウ)	물리	STR+4
발더 보우(バルダーボウ)	물리	STR+6, INT+3
이디발(イディバル)	신성	STR+7, 신성-4, 암흑+10
사진의 활(砂塵の弓)	대지	STR+8, 바람+8, 대지-3
뇌신의 활(雷神の弓)	바람	STR+9, 바람-3, 대지+8
컴포지트 보우(コンポジットボウ)	물리	STR+10
동토의 활(凍土の弓)	물	STR+14, 불꽃+8, 물-3
크레센티(クレシェンテ)	신성	STR+15, DEX+4, 신성-3, 암흑+8
질가의 마궁(ジイルガの魔弓)	암흑, 석화	STR+16, INT-2, 신성+10, 암흑-4

방패

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
라운드 실드(ラウンドシールド)	물리	물리+2
바크라(バックラ)	물리	물리+5
썬더 실드(サンダーシールド)	바람	물리+8, 바람-3, 대지+8
프레임 실드(フレイムシールド)	불꽃	물리+8, 불꽃-3, 물+8
아이스 실드(アイスシールド)	물	물리+8, 불꽃+8, 물-3
영목의 방패(霊木の盾)	대지, 모두 무효	물리+6, 바람+2
카이트 실드(カイトシールド)	물리	STR+8
소일 실드(ソイルシールド)	대지	물리+8, 바람+8, 대지-3
드래곤 실드(ドラゴンシールド)	물리	물리+10, 불꽃+4
라지 실드(ラージシールド)	물리	물리+10
발더 실드(バルダーシールド)	물리	INT+3, 물리+10
뇌수의 방패(雷獣の盾)	바람	물리+12, 바람-3, 대지+10
작열의 방패(灼熱の盾)	불꽃	물리+12, 바람+2, 불꽃-3, 물+7
크리스탈 가드(クリスタルガード)	물	물리+12, 불꽃+8, 물-3
스타리 스카이(スターリースカイ)	신성	물리+12, 신성-12, 암흑+50
성자의 방패(聖子の盾)	신성, 마비	MEN+4, 물리+15, 신성-5, 암흑+15
타워 실드(タワーシールド)	물리	물리+16
오우거 실드(オウガシールド)	암흑	STR+10, INT-5, 물리+20, 신성+10, 암흑-5

모자

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
반다나(バンダナ)	물리	MEN+2, 물리+1
깃털 장식(羽飾り)	물리	물리+1, 신성-1, 암흑+3
레저 햇(レザーハット)	물리	물리+2
진 햇(ジンハット)	물리	DEX+1, 물리+2
고깔 모자(とんがり帽子)	물리	INT+4, 물리+2
철띠(ハチガネ)	물리	물리+2
한냐 마스크(ハンニャマスク)	물리	MEM+2, AGI+2, 물리+3
버닝 밴드(バーニングバンド)	불꽃	물리+3, 불꽃-2, 물+5
신비의 베일(神秘のベール)	신성, 석화	INT+4, 물리+4, 신성-4, 암흑+8

갑옷

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
크로스 아머(クロスアーマー)	물리	MEN+2, DEX+2, 물리+1
닌자 가브(ニンジャガーブ)	물리	AGI+2, 물리+3
레저 아머(レザーアーマー)	물리	물리+3
체인 메일(チェインメイル)	물리	물리+5
하드 레저(ハードレーザー)	물리	물리+6
스케일 아머(スケイルアーマー)	물리	물리+7
썬더 체인(サンダーチェイン)	바람	물리+8, 바람-2, 대지+5
프레임 레저(フレイムレザー)	불꽃	물리+8, 불꽃-3, 물+8
아이스 체인(アイスチェイン)	물	물리+8, 불꽃+5, 대지-2
이다텐의 유자(イダテンの 子)	바람	AGI+13, 물리+11, 바람-3, 대지+7
브레스트 프레이트(ブレストプレート)	물리	물리+8
프레이트 메일(プレートメイル)	물리	물리+9
발더 메일(バルダーメイル)	물리	INT+3, 물리+11
페레그린 메일(ペレグリンメイル)	바람	물리+15, 바람-4, 대지+10
피닉스 메일(ポイニクスメイル)	불꽃	물리+15, 불꽃-4, 물+10
나사로크 메일(ナサロークメイル)	대지	물리+15, 바람10, 대지-4
패일 메일(フウェイルメイル)	물	물리+15, 불꽃+10, 물-4
칠흑의 갑옷(漆黒の鎧)	암흑	MEN+6, 물리+18, 신성+15, 암흑-5
천사의 갑옷(天使の鎧)	신성	MEN+6, 물리+18, 신성-5, 암흑+12
프레이트 아머(プレートアーマー)	물리	물리+11
드래곤 아머(ドラゴンアーマー)	물리	물리+13, 불꽃+4
발더 아머(バルダーアーマー)	물리	INT+3, 물리+13
헤비 아머(ヘビーアーマー)	물리	물리+15
윈드 아머(ウインドアーマー)	바람	물리+17, 바람-3, 대지+8
브레이저 브릭(ブレイザブリク)	물	물리+17, 불꽃+8, 물-3
룬 프레이트(ルーンプレート)	신성	INT+3, 물리+18, 신성-4, 암흑+10
법의(法衣)	물리	물리+2, 신성-1, 암흑+5
마술사의 로브(魔術師のローブ)	물리	INT+5, 물리+3
불꽃의 법의(炎の法衣)	불꽃	INT+5, 물리+4, 불꽃-4, 물+10
물의 법의(水の法衣)	물	INT+5, 물리+4, 불꽃+10, 물-4
바람의 법의(風の法衣)	바람	INT+5, 물리+4, 바람-4, 대지+10
현자의 옷(賢者の衣)	물리	INT+8, 물리+5
서약의 성의(誓約の聖衣)	신성	MEN+5, INT+7, 물리+5, 신성-4, 암흑+10
검은 마도의(黒の魔導衣)	암흑	MEN+5, INT+10, 물리+6, 신성+15, 암흑-5
스타 더스트(スターダスト)	신성	INT+8, 물리+7, 신성-3, 암흑+8
누더기 옷(ぼろぼろの服)	물리	물리+1
작은 옷(小さな服)	물리	물리+2
마도사의 옷(魔道士の服)	물리	INT+3, 물리+2
백작의 옷(伯爵の衣)	물리	물리+3
순백의 드레스(純白のドレス)	물리	INT+5, 물리+3, 신성+2, 암흑+5
밍크 코트(ミンクのコート)	물리	INT+5, 물리+4
페저슈츠(フェザースーツ)	바람	INT+7, 물리+5, 바람-2, 대지+6
히트 텍스(ヒートテックス)	불꽃	INT+7, 물리+5, 불꽃-2, 물+6
미스티 코트(ミスティコート)	물	INT+7, 물리+5, 불꽃+6, 물-2
스펠 크로스(スペルクロス)	암흑	STR-5, INT+15, 물리+8, 신성+8, 암흑-3

마법

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
속성 마도서(属性魔道書)	없음	INT+1
바람의 마도서(風の魔道書)	바람	INT+4, 바람-1, 대지+4
불의 마도서(炎の魔道書)	불꽃	INT+4, 불꽃-1, 물+4
대지의 마도서(大地の魔道書)	대지	INT+4, 대지-1, 바람+4
물의 마도서(水の魔道書)	물	INT+4, 물-1, 불꽃+4
암흑의 마도서(暗黒魔道書)	암흑	INT+5, 신성+4, 암흑-1
템페스트(テンペスト)	용언어	STR-2, INT+10, 바람-5, 대지+10
화이트 뮤트(ホワイトミュート)	용언어	STR-2, INT+10, 불꽃+10, 물-5
어나힐레이션(アニヒレーション)	용언어	STR-2, INT+10, 불꽃-5, 물+10
메테오 스트라이크(メテオストライク)	용언어	STR-2, INT+10, 바람+10, 대지-5

액세서리

이름	속성 및 추가 효과	능력 및 내성
유리 호박(ガラスのカボチャ)	물리	신성+1
화이어 크레스트(ファイアクレスト)	물리, 모든 속성+20	없음
라이의 눈물(ライの涙)	물리	물리+2
바리언트 망토(バリアントマント)	물리	물리+3
오버 크로크(オーバークローク)	물리	STR+3
언어의 반지(言葉の指輪)	물리	STR-10, INT+10
블루 크로스(ブルークロス)	물리	MEN+1, 물리+1
아뮬렛(アミュレット)	물리	INT+4
화룡의 이빨(火龍の牙)	불꽃	물리+3, 불꽃-3, 물+8
지맥의 반지(地脈の指輪)	대지	STR+5, 바람+8, 대지-3
눈의 오브(雪のオーブ)	물	INT+5, 불꽃+8, 물-3
엘더 사인(エルダーサイン)	신성, 마비	INT+6, 신성-4, 암흑+10
드림 크라운(ドリームクラウン)	신성	INT+4, 신성+8, 암흑-3
대천사의 깃털(大天使の羽根)	신성	INT+12, 신성-5, 암흑+15
천사의 브로치(天使のブローチ)	신성	물리+1, 암흑+2
로자리오(ロザリオ)	신성	INT+3, 암흑+2
벨 오브 썬더(ベルオブサンダー)	바람	INT+3, 바람-3, 대지+8
낙인의 반지(烙印の指輪)	암흑	STR-6, INT+13, 신성+8, 암흑-6
사자의 반지(死者の指輪)	암흑	INT+6, 신성-4, 암흑+10

알아두면 좋은 내용

솔저의 성장 법칙

3인 1조로 전투에 참가하는 솔저에게도 경험치가 존재한다. 이 경험치는 유니트 내의 솔저 전원이 함께 공유하게 되며, 이것이 50이 되면, 전투 회수가 많은 솔저가 성장한다. 경험치는 전투에서 승리한 시점에만 쌓이며, 전투에서 살아 남은 솔저의 수만큼 경험치가 쌓이게 된다. 예를 들면 하나의 유니트에 3캐릭터의 솔저가 있고, 모두 살아 있는(즉, 9명이 살아있게 됨) 상태에서 승리하면, 3×3으로 9의 경험치를 얻는다. 또 용약의 훈장을 가지고 있다면 2배의 경험치를 얻게 되어, 3×3×2로 18의 경험치를 얻게 된다. 따라서 유니트 내에 솔저의 숫자가 많으면 많을 수록 승격은 쉬워진다.

엘름 패트라 입수법

엘름 패트라는 처음의 PC 메이크에서 주인공의 속성에 따라 얻게 된다. 주인공 속성 이외의 것은 트레이닝에서 5의 배수로 싸울 때마다 주인공 유니트로 트레이닝을 하여 승리하면 얻을 수 있다. 장소는 지경 마이리자(地境マイリージャ)와 이타카 산역(イタカ山域), 귤즈(ギュールズ)에서 가능하다. 이 때에는 상급 드래곤이 반드시 나오므로 조심하자.

어니히레이션

알바(アルバ) 지역에 있는 와차(ワーツア)의 가게에서 팔고 있다. 가격은 경과일수에 따라 30000G-60000G로 변한다. 되도록 빨리 구입할 것. 파페스(パーフェス) 지방의 손드리오(ソンドリオ) 동쪽에도 묻혀진 보물로 떨어져 있다.

메테오 스트라이크

중앙로 다다넬스(中央路ダータネルス)를 클리어한 후, 15일 밤에 중앙로 다다넬스의 멜피(メルフイ)로 간다. 15일 오후 5-9시 사이에 갈 것. 50000G에 팔고 있다.

화이트뮤트

동토 아젠트(凍土アージェント)의 카라라(カラーラ) 동쪽에 묻혀진 보물로 떨어져 있다.

템페스트

바지리카(バジリカ)의 크레모나(クレモナ) 동북쪽에 묻혀진 보물로 떨어져 있다.

PC 메이킹

PC 메이킹이란 「오우거 배틀 64」를 처음으로 실행할 때, 컴퓨터가 질문하는 내용의 답변으로 캐릭터 만드는 작업을 말한다. 질문에 대한 다음의 답변으로 동료들의 다양한 직업을 얻을 수 있다. 오디론의 6가지 질문에 따라서 다양한 아이템과 유니트, 마그니스의 스테이터스가 결정된다. 다음은 유니트의 리더를 결정하는 방법이다.



▲ 답변에 따라 다양한 직업을 얻는다

질문에 대한 답변

타입	질문 1	질문 2	질문 3	질문 4	질문 5	질문 6
A	情熱	静寂	純潔	自由	繁栄	流転
B	鋭氣	希望	武勇	博愛	争亂	流転
C	憎悪	希望	犠牲	博愛	變革	名誉
D	情熱	欲望	純潔	自由	繁栄	流転
E	賢才	潔白	肉體	博愛	平和	名誉
F	鋭氣	束縛	純潔	自由	繁栄	流転

타입으로 얻어지는 리더

A	나이트, 드래곤테이머, 펜서, 버서커
B	소서레스, 돌마스터, 화랑크스, 소서레스
C	위저드, 드래곤테이머, 소서레스, 펜서
D	크레릭, 아쳐, 비스트테이머, 소서레스
E	비스트테이머, 발키리, 크레릭, 윗치
F	소서레스, 아쳐, 발키리, 비스트테이머



▲ 기나긴 여정을 떠나는 주인공들

프롤로그 고개를 숙이고, 무겁게 걸어가는 사람들…

남부장군 고데스라스 : *신참 여러분!! 우리 남부군에, 잘 왔어. 알고 있겠지만, 남부지역은 국내에서도 가장 황량한 장소야. 여기에 중앙 사관학교를 졸업한 자가 있다고 하던데… 뭘 하고 싶어서 이런 장소에 왔는지 난 도저히 모르겠군. 여기라면 적당히 즐길 수 있다고 생각한 것인가? 그렇다면 그런 녀석은 빨리 사라지는 게 좋아. 특별하게 취급하지는 않을 테니, 여기는 실력으로 말하는 곳이다! 이것만 기억해 둬. 이상, 말하고 싶은 건 이것뿐이다. 그러면 빨리 연습에 참가*

하라. 아리오슈, … 뒤를 맡기겠다.

기사 아리오슈 : 연습을 시작하기 전에, 먼저 부대 편성을 이행한다. 다음에 호명하는 자가 부대장 후보다. 모나일, 마그나스, 디오메데스, 미누탈… 레이아, 알렉스, …너희들은 광장에서 대기하고 있어라. 순서대로 담당 사관과의 면담이 있을 것이다. 일각이라도 빨리 전력이 될 것을 기대하고 있겠다. 이상! 질문은 받지 않는다. …알겠나? … 알았다면, 빨리 움직여!



▲ 지원자들을 살피는 고데스라스 장군


▲ 편성을 하라고 하는데…

백발의 노인 : … 들어오시오.

마그나스 : 마그나스 · 가란트라고 합니다.

백발의 노인 : 흠, 왔나… 네가 마그나스인가… 음, 역시.

마그나스 : ……??

군사 휴고 : 나는 너의 교육계… 휴고 · 미러(ヒューゴー・ミラー)라고 한다. 중앙의 명문, 왕립 이슈카 사관 학교… 게다가 상급 사관 과정을 졸업했군. 우등생이라도 첫 출전에는 불안한가 보지? 걱정하지 말아, 내가 여러 가지를 알려 주지. …곧 익숙해 질 거야. 이제 됐어, 나가 봐. … 다음은 연습을 한다. 준비를 마친 다음 테니 평원(テニー平原)으로 가. 모두 모이면 시작할 거니까.

마그나스 : 이렇게 간단해도 괜찮습니까?

군사 휴고 : 나이를 먹으면, 얼굴만 봐도 여러 가지를 알 수 있지. 힘으로는 젊은이들을 이길 수 없지만, 그 대신, 우리들에게는 지혜와 경험이 있으니까. 게다가… 너 만큼은 전부터 알고 있었으니… 어라, 다음 녀석이 왔군. 나가 봐. 너는 연습 준비를 하고 있어라. … 알겠지?

남부군 신병 : 디오메데스 · 랑(ディオメデス・ラング)이라고 합니다!

군사 휴고 : 네가 디오메데스인가. …… 음.

디오메데스 : 뭐지, 당신은!? 은퇴가 가까운 할아버지가 왜… …설마… 당신이 상관이야!?



▲ 군사 휴고와의 첫 만남


▲ 라이벌(?) 디오메데스


▲ 첫 전투를 향하여…


▲ 휴고의 조언을 들어서 확실하게 편성을 마치지

제 1화
-남부 변경-
테니 평원(テニー平原)

전략 회의

마그나스 : 마그나스 · 가란트, 들어왔습니다.

디오메데스 : 디오메데스 · 랑, 들어왔습니다!

군사 휴고 : 오, 두 사람이 함께 왔나…. 빠르군. 벌써 준비를 마쳤나, 디오메데스?

디오메데스 : 왜 나에게만 물어 보는 거지! … 제길! 지금부터, 날 디오라고 불러 줘. 그게 더 잘 어울리니까. 너두야! '디오메데스♥'라고 부르기만 해봐라!

휴고 : 알겠다. 그렇게 흥분하지 말라고. 그럼 빠르긴 하지만 연습을 겸해서 서쪽의 채굴장으로 향하라고. 최근 테오드릭스 채굴장에서는 마수에 의한 피해가 대단해. … 산적들의 짓일지도 몰라. 지역 사람들은 매우 곤란해하고 있어. 거기에서 너희들은 스스로의 힘으로 마수, 산적을 퇴치시켜 봐. 둘 다 이 지도를 봐. 우선 아군 본거지의 위치를 가르쳐 주지. 여기 '제미오(ゼミオ)'가 본거지야. 본거지란, 아군의 부대를 파견, 퇴각과 편성을 이행하기 위한 중요한 장소지. 왜냐하면, 이곳을 잃게 되면 패배하기 때문이지. 여기에서 거점의 표시에 대해 설명하겠다. 점멸하는 ○과 □포인트가 거점이야. 거점이란 도시와 마을을 뜻하지. 거점에서의 주거는 상처와 피로를 풀어주는 효과가 있어. 청색 거점이 아군의, 적색 거점은 적군의 지배하에 있는 것을 뜻한다. 녹색 거점은 어느 쪽에도 속하지 않은 중립 거점이야. 또, 청색 □는 아군의 본거지를, 적색 □는 적군의 본거지, 목표 지점을 표시하지. 이 두 지역만은 반드시 기억해야 해. 거점의 설명은 이 정도로 해두지. … 본론으로 들어가서, 이번 연습의 목표 지점인 '테오드릭스 채굴장'은 남서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있어. 여기에 도착할 것을 생각해서 진군해야돼. 간단하지? 아까도 말했지만, 이 부근에는 마수와 산적이 출몰하지. 첫 부대 행동이야. 동료가 쓰러지지 않도록 주변 상황에 주의를 기울여 행동해야 할 거야. 이후에도 이처럼 작전에 대해 설명하겠지만, 불필요하다고 생각되면 생략할 수도 있어. '스타트 버튼'을 누르면 작전 설명은 끝나. …이상으로 작전 설명을 종료하지.


▲ 채굴장으로 가보라고 한다


▲ 첫 전장(戰場)의 지도

휴고 : 마그나스, … 네가 지휘를 맡아 봐. 할 수 있지? 그럼 연습 개시다. 밖에서 기다리고 있어.

디오 : 어이, 기다려! … 왜 그렇지! 그렇게 중대한 일을, 아무런 테스트도 없이 결정하는 거야!

휴고 : 나 나름대로 테스트는 했어. 게다가 이것은 임시일 뿐이야. 그렇게 덤빌 필요는 없어. … 알겠나?

디오 : 왜 네가 지휘관이 된 거지! … 할 말이 있어. 잠깐 따라와.

마그나스와 디오는 어디론가 간다.

디오 : 그래, 나와 승부를 하는 거야. … 네가 강한 녀석이라면 상관하지 않겠어. 하지만 나보다 약한 녀석이 지휘관이라면 납득할 수 없어!! 내가 말한 뜻을 알겠지? … 나와 승부하는 거야!

마그나스의 대답에 따라 분기가 나타난다. 2번을 선택할 것.

1.알겠다	2.거절하지

마그나스 : … 거절하지. 특별히 어느 쪽이 위라도 상관없잖아. 나는 네가 지휘관이라도 상관없어.

디오 : 뭐야, 그 태도는! 자신이 우수하다고 말하는 거야? 내가 남부 민족의 피를 이어 받아서 바보로 보는 거야!

마그나스 : … 미안, 그런 뜻이 아니었어.

휴고 : 진정해, 디오!! 너는 무엇이 마음에 들지 않는 거지? 이것으로 네 인생이 결정되는 것은 아니잖아?

디오 : 그러니까!

휴고 : 적당히 해두라고! 자신이 부족한 것… 그것이 무엇인지 너도 알 시기가 온다.

디오 : ……

휴고 : 지금은 조용히 내 지시를 따라. 너희들의 실력은 내가 확실히 판단한다. 너희들은 그 멋진 실력으로 마수를 퇴치하고 와. 그러면 모두가 인정해 줄 거야.

디오 : (…제길, 우리들이 잡역부인가…)

휴고 : 자, 여러 말 말고 빨리 나가 봐.



▲ 겨우 디오는 진정되지만…

승리조건	적 본거지(테오드릭스)의 제압
패배조건	아군 본거지(제미오)의 제압, 마그나스의 사망

적에게 접근하면

수수께끼의 마법사 : …나, 남부군이!? 너무 빠르군.

수수께끼의 전사 : 당황하지 마! 이 정도의 오차는 문제없어. 그것보다 계획을 실행한다. 괜찮을까, 여기에서 멈추게 되면! 모든 것이 헛수고가 된다. 변할 것은 없어. 알겠어!? 모든 것은 우리들의 미래를 위해서야! 여기는 나에게 맡겨! 가능한 시간을 벌 테니까!

수수께끼의 마법사 : 자, 와라! 권력자의 개들! 우리들을, … 방해하지 마!

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
제미오(ゼミオ)	232	76	
물즈크(ムルズク)	289	50	
자드(ジャド)	427	52	상점
브카난(ブカナン)	116	50	
호(ホー)	167	45	마녀의 관
포들(ポードル)	248	71	
테오드릭스(テオドリクス)	50	50	
빌니누코니(ビルニヌコニ)	212	50	

자드 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
반다나	20	라운드 실드	20
아이언 헬름	30	레저 아머	60
쇼트 소드	20	체인 메일	120
쇼트 보우	30		

*다음 아이템은 모든 상점에서 다 팔기 때문에, 2번째 상점부터는 생략한다

아이템명	가격	아이템명	가격
큐어 리프	10	천사의 과실	200
큐어 시드	50	리바이브 스톤	500
큐어 팩	120	퀵 게이트	150
파워 후르츠	80		

●●● 포들(미션 클리어 후)

귀족 여성 : 남편의 일은… 도시에서 자란 내가, 이런 시골에서 살아야 하다니… 하지만 이런 시골에도 좋은 곳이 하나 정도는 있지요. 다다넬스(ダーダネルス)에서 팔고 있는 실크의 생지. 그 상급의 생지를 사용하여 테니 평원의 빌니누코니 사람이 만든 드레스의 아름다움은 왕도에서도 대단한 평가를 받지요. 당신도 싸움만 하지 말고 한 번 가보는 게 어때요? 실크의 생지는 매월 15일에 판매된다고 내 딸이 말했어요.

전략

길고 긴 프롤로그를 지나 드디어 전투에 들어간다. 첫 전투 전에 중요한 점은 여섯 개의 질문을 통해서 어떤 동료를 얻었나 하는 점인데, 필자의 경우 E타입의 동료를 얻었다. 프리스트와 위치는 보조 마법이 강력한 마법 계열의 캐릭터로 키우면 키울수록 그 효과가 뚜렷하기 때문이다. 맵에 들어가면 디오의 군대도 조정할 수 있기 때문에, 총 6 유니트가 참가한다. 적은 서쪽에 몰려 있기 때문에 본진은 서쪽으로 가고, 1~2개의 유니트는 동쪽으로 이동하여 마을을 해방하는데 중점을 두자.



BOSS
십대의 스타비로

스타비로는 와이암만을 데리고 있기 때문에 매우 간단한 상대이다. 공격력은 강하지만 직접 공격을 하지 않기 때문에 여러 유니트로 공격하면 쉽게 처리할 수 있다. 전열에 방어력이 강한 캐릭터를 놓고 배틀 커맨드로 지휘관만 노리자.

스타비로 : 그대는 벌써 여기까지 왔는가… 아직 끝나지 않았어! 여기에서 물러나는 것은… 절대 질 수 없어!

아군 : 당신들이 마수를 조종한 것인가? 무엇이 목적이지! … 무슨 짓을 꾸미고 있는 거야!?

스타비로 : 너희에게 말해서 무슨 이득이 있지? 뭐가 가능한데? 우리들에 대해서 생각해 본 적도 없겠지? … 우리들의 목적 말이지? … 자유 … 그렇다, 자유다. 자유를 얻고 싶어. 그것이 우리들의 목적이다. 단지 그것 뿐이야!! … 간다!!



▲ 제 1화의 보스 스타비로

스타비로를 물리치면

마그나스 : 너희들의 목적은 무엇이지?

스타비로 : ……

디오 : 돌아가자, 마그나스! 왕자가 습격당하고 있어!

스타비로 : 쿠쿠쿳 …… 아하하하하!

마그나스 : 왜 웃고 있지? 뭐가 우스운 거야!

스타비로 : '뭐가' 라니…? 얼간이 같은 너희들이 우스워서 그렇지.

디오 : 뭐라고!

스타비로 : 얼간이들에게 가르쳐주지. 우리들은 '미끼'였어! 진정한 목적은…, 혁명이다! 왕가, 귀족 모두를 말살시켜서, 이 나라에 혁명을 일으키는 거야! 혼란을 일으켜서 남부군을 손에 넣는 것이 우리들의 역할… 귀족들의 신병이 올 줄은 계산 밖이었지만… 이젠 늦었어, 늦었다구!! 어슬렁어슬렁 관찰하러 온 유일 왕자 일행을 습격하여 혁명의 남연을 피우는 거지! 쿠쿠쿳

디오 : 기다려, 마그나스! 어디로 가는 거야!?

마그나스 : …이대로, 왕자를 구출하러 간다.

디오 : 우리들만으로? 그건 헛수고야. 유일 왕자는 어디에 있지? 적의 규모는? 자세한 정보는 아무 것도 없어. 도대체 어떻게 하겠다는 거야, 응? 마그나스씨! 게다가! 본대에는 어떻게 알릴 거야?

휴고 : 침착해, 디오메데스, 지금부터 본대로 향한다 하더라도 늦게 될 거야. 대충 규모를 짐작하건데, 적은 그다지 많지는 않을 거야. 가장 가깝게 있는 우리가 왕자 구출을 위해 가야만 해. 근처에서 연습중인 부대도 이쪽을 향해 오고 있어. 마그나스, 네가 이대로 지휘를 맡아서, 왕자 구출을 위해 떠나라. 가능하면 네가 구출해. …그게 좋을 거야.

디오 : ???

휴고 : 본대의 보고는 내가 하지. …그 전에 현지로 가자. 이 상황으로는 쓸만한 작전을 세울 수 없겠지만 조언 정도는 할 수 있지.



▲ 그에게 무슨 꿍꿍이속이 있는 것일까



▲ 왕자를 구출하러 가려는 마그나스

제 2화
-화중-
보름스 채굴장
(ヴォルムス 採掘場)

전략회의

휴고 : 자세한 정보는 얻지 못했지만, 지형을 근거로 생각해 봤어. 곧 설명하겠다. … 뒤에 있는 지도를 봐. 그럼 설명을 시작한다. 이번에는 북쪽에 위치한 '교시의 땅 스아킨(スアキン)'을 본거지로 행동하게 된다. 작전의 목적은 유밀 왕자의 구출이지만, 현시점으로는 유밀 왕자가 어디에 잡혀 있는지 전혀 알 수 없어. 우선 도로를 통해 부대를 남하시켜서, 적 거점을 모조리 해방시켜서, 정보를 얻는 수밖에 없어. 나로서는 여기까지가 한계다. … 미안. 그럼 나는 아카성으로 가지. 잘 부탁해, 마그나스.



▲ 제 2화의 작전을 설명하는 휴고

승리 조건	유밀 왕자의 구출, 적 본거지(보름스 채굴장)의 제압
패배 조건	아군 본거지(스아킨)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
스아킨(スアキン)	268	63	
세날(セナル)	65	30	마녀의 관
벨베라(ベルベラ)	101	62	
데세(デセ)	251	48	상점
이시로 (イシロ)	310	43	
엘드렛트(エルドレット)	148	55	
제이라(ゼイラ)	245	58	상점
보름스 채굴장 (ヴォルムス採掘場)	50	44	

■데세 상점

아이템명	가격
아이언 헬름	30
철띠	40
쇼트 소드	20
아이언 크로	170
라운드 실드	20
누더기 옷	10
닌자 가브	50
체인 메일	120

■제이라 상점

아이템명	가격
반다나	20
쇼트 보우	30
레저 윕	60
할트 햄머	110

공업의 땅 이시로에 들어서면

반란 분자 1 : … 아직 안 온 건가? 빨리 하지 않으면 녀석들이 온다구.

반란 분자 2 : 우리들의 행동은 군에게 알려질 거야. 이 부근에는 왕자의 호위밖에 없어. 우리들이 더 빠르다고.

반란 분자 1 : 하지만 척후병이 돌아오지 않는 건 무슨 일이지?

반란 분자 2 : 그것은 지금 조사하고 있어. 그것보다 자신의 임무를 잊지 말라고. 우리들이 저 3명을 넘겨주지 못한다면, 모든 것은 물거품으로 돌아가.

반란 분자 1 : 와… 왔다…

반란 분자 2 : 응?

반란 분자 1 : 남부군이다!! 남부군 녀석들이 왔어!!



▲ 뭘 모르고 있는 반란분자들

이시로를 해방시키면 유밀 왕자를 발견할 수 있다. 단 군사 휴고가 말했던 대로 마그나스가 가서 해방시키면 더 좋은 일이 생긴다.

중앙군의 기사 : 뭘 그렇게 보고 있어! 어서 끈을 풀어!! 왕자, 부상은 없습니까?

왕자 유밀 : 괜찮아요. 질, 레이드도 괜찮습니까?

중앙기사 레이드 : 제길! 열 받는군!! 좀더 일찍 올 수 없었어! 정말 남부 녀석들은… 어쨌든 도움이 됐다. 보답을 할 테니 소속을 말해봐.

마그나스 : 남부군 사관 후보생 마그나스입니다. 소속은… 아직 결정되지 않았습니다.

왕자 유밀 : 마… 마그나스? 당신은……

중앙기사 레이드 : 그래, 소속이 결정되지 않았다고? 넌 신참인가!?

마그나스 : …네.

중앙기사 레이드 : 어이 어이 어이, 구출하러 온 것은 너희들 뿐이야? 남부군은 도대체 무엇을 하고 있는 거야? 좋아, 너희에게 기회를 주지. …반란분자 모두를 처리하고 와. 녀석들을 모두 죽여!!

마그나스 : 그렇게까지 할 필요가 있습니까?

레이드 : 시끄러워. 할 필요가 있어. 우리들에게 거역하는 하급 민족은 이 나라를 붕괴시키는 구실이 되지. 국민의 생활을 위협하고, 쓸데없는 전쟁을 일으킨다. …이것이 혼란의 원인이 되는 거야. 사랑하는 국가와 국민과, 그리고 이것 모두를 지키기 위해서는 어떻게 해야 되지? 반란의 싹을 제거해야 돼. 그것이 가장 좋은 거야. 괴롭겠지만 멈추면 안되겠지?

마그나스 : ……

레이드 : 알겠지. 모두 죽여버려!! 어이! 어디로 가려고? 지금 말했지? 반란 분자는 모두 죽이겠다고… 췟.

왕자 유밀 : … 무슨 짓을.

중앙기사 질 : 자, 왕자. 우리들도 가죠.



▲ 왕자를 직접 구하는 마그나스



▲ 레이드는 성격이 꽤 다혈질이다

전략

게임이 시작되면 아군 본거지를 지킬 유니트는 빼고, 남쪽에 있는 나셀을 향해 전군을 진격시키자. 이곳을 본거지로 만든 다음 유니트를 각 지역으로 분산시켜서 유밀이 잡혀있는 장소를 찾자. 나셀을 확보하면 곧 데세에서 적이 아군 본거지인 스아킨을 향해 진격하기 때문에 본거지 방어에도 신경 써야 한다. 공업의 땅인 이시로를 해방시켜서 잡혀 있던 유밀을 발견하면 보름스 채굴장에서 보스 유니트가 나타난다. 또한 승리 조건도 변화한다. 이 때 아군 유니트가 보름스 채굴장에 거주하고 있다면 다시 제압을 당하게 된다. 그러니 보름스 채굴장의 해방은 유밀을 구출한 다음 행하는 것이 중요하다.

BOSS

간인 쿼드 [奸人 クアド]

쿼드의 유니트 중 조심해야 할 것은 전열에 있는 헬 하운드이다. 공격 회수가 3회나 되며 공격력도 높다. 이런 유니트에게는 뒤에서 부딪혀서 적의 전열을 바꾸는 방법이 효과적이다. 그러면 헬하운드는 후열로 놓이게 되며, 공격 회수도 1회로 낮아진다. 게다가 쿼드도 후열로 바뀌니 적의 공격력은 극단적으로 저하된다.

아군 : 쓸데없이 목숨을 뺏고 싶지는 않다. 저항을 멈추고, 투항하라!

간인 쿼드 : 흥, 목숨이 어떻다는 거야! 우리들에게는 위협도 되지 않아! 이 목숨은 혁명에게 바친 것. 너희들에게는 빼앗길 수 없어. … 빼앗길 수 없다고!! 계급이 없는 사회를, 모두가 행복해지는 세계를 얻어 볼 거야!! 우리들의 생각을, 우리들의 분노를 받아라!

쿼드를 이기면

간인 쿼드 : … 왜 목숨을 끊지 않지?

마그나스 : 나 같은 말단 상대에게 목숨을 잃어서 어떻게 하려고? 말했었지? 쓸데없이 목숨을 빼앗고 싶지 않다고, 살아만 있다면…

간인 쿼드 : 흥! 마음대로 입을 놀리는군. 무정하지만 내 운명은 다한 거야. 왜 왕자님을 습격했나 하면…

마그나스 : ……

왕자 유밀 : 당신들 덕분에 일이 잘 해결되었습니다. 고마워요. …마그나스…라고 했죠, 당신은 그 마그나…

중앙기사 레이드 : 어이 어이 어이, 도대체 누가 살아서 데려오라고 했지?

마그나스 : … 이런 행동에는 나름대로의 이유가 있습니다. 그들의 이야기를 듣는 것도, 국가를 위해 도움이 된다고 생각됩니다만.

레이드 : 시끄러워! 그런 이야기, 듣고 싶지 않아! 이 '하급민'이 생각하는 것은 자신과 '지금' 뿐이야. 「괴로운 일에서 도망치고 싶어」, 「이 생활을 어떻게든 하고 싶어」, …오직 이것을 바랄 뿐이지. 앞날과 국가의 일을 전혀 생각하지 않고, 자신만을 불행하다고 생각하는 녀석들의 이야기는 들을 필요도 없어!

간인 쿼드 : 믿을 수 없는 말이야! 자신들의 일만을 생각하고, 우리들에게서 모든 것을 빼앗은 것은 누구지? 바로 너희들이야! 로디스 교국의 비호 아래, 상급민을 자칭하는 너희들이란 말이다! 국민을 바보로 알고, 자신의 욕망에 몸을 맡기며 사는, 짐승 같은 너희들이란 말이다!!

레이드 : …우리가 짐승이라고? 우리들은, 국가의 번영과 평화를 위해서 이 목숨을 맡겼어. 상급민도 의무를 다하고 그 보수를 받는 것이야!

왕자 유밀 : 그만둬, 레이드!

레이드 : 왜 그만두라고 하는 겁니까! 이 녀석은 우리들을, 왕자, 당신을 죽이려고 했단 말입니다! 오직 자신을 위해서!

질 : 왕자, 이것도 시찰의 하나입니다. 얌전히 보고 계십시오.

왕자 유밀 : … 무슨 짓을… 하려는 거지? 레이드!

마그나스 : 유밀 왕자는 그만두라고 말씀하셨습니다만…

레이드 : 흥, 위세가 좋군. …왕자는 너무 얌전해서 탈이야. 왕가의 피를 이어받으면 세상 돌아가는 일을 알 수 없어. 좋은 기회겠지? 우리 '상급민'을 거역하는 자를 어떻게 처벌하는지 확실하게 보여줄 수 있으니까.

마그나스 : 장난하지마! 큿!

왕자 유밀 : 마그나스!!

레이드 : 유감이지만, 이것으로 끝이야. 위대한 개척왕의 피를 이어받은 왕자에게 칼을 빼들다니, 각오는 단단히 했겠지?

간인 쿼드 : 로디스의 개가 되기에는 너무 멋진 혈통이다.

레이드 : …괜찮은 각오군.

왕자 유밀 : 그만둬!

이국의 기사 : 당신은 정말 기사인가?

레이드 : 뭐지 너는!! …누구냐!

이국의 기사 : 아니면 이 나라의 기사는 모두, 사람을 잡아먹는 귀신인가?

수수께끼의 소녀 : 자, 이쪽으로.

질 : 이 녀석들! 뭐지, 너는…? 방해하지 마!!

수수께끼의 전사 : 사라틴!

사라틴 : 섬광을 조종하여, 우리, 이 자를 봉한다…

레이드 : … 이 녀석들, 장난을 치다니!

왕자 유밀 : …아무 것도 할 수 없었어. 나는 아무 것도 할 수 없었어…

마그나스 : …유밀…



▲ 반란군의 이야기도 들어보라고 권유하는 마그나스



▲ 갑자기 기사가 나타나 레이드를 방해한다

제 1장 뒤로 물러서는 일은 용서되지 않는다. 영문도 모르는 채로…

남부장군 고데스라스 : …들어와.

마그나스 : 마그나스 · 가란트, 지금 들어왔습니다.

고데스라스 : 음… 반란 분자들의 활동이 활발하게 된 사실은 알고 있겠지? 녀석들의 전력은 문제가 되지 않지만, 각지에서 동시에 행동을 일으키기 시작한 것이 문제다. 지금 궁지에 몰린 반란 조직이 하나로 통합되고 있다는 증거를 갖고 있어. 그러니 다발적으로 일어나는 반란 행동과 반란 분자 모두를 일거에 쓸어버릴 목적으로 부대를 재편성한다. …너의 사관학교 성적, 한달 동안의 연습, 실전, 모든 것을 살펴보았다. 어느 것을 봐도 보통의 사관 후보생이라고는 생각할 수 없었어. 어떤 목적으로 남부 지방에 왔는지 모르지만, 너의 실력을 시험해 본 거라 생각해, 너를 남부군 사관에 임명한다. 현재의 소속 부대, 군사를 그대로 너에게 준다. …그것이 너의 기사단이다. 빨리 크레넬 협곡으로 가서 튜아하를 거점으로 활동하

는 반란 분자를 쓸어버려!

마그니스 : 제가 말입니까?

고데스라스 : 그래. 하지만 아직 너를 인정한 건 아니야! 우리의 관할 내에서 유밀 왕자가 습격당했다는 오명을 벗기 위해서는… 너 같은 신병의 힘이라도 필요한 것 뿐이야. 다시 말하지만 난 너의 의견과 동의 따위는 원치 않아. 알겠지? 이것은 명령이다! 너는 조용히 지시에 따르면 돼. 군자금도 준비했어. 빨리 부대를 정비하고 임무에 참가해라. …알겠나?

마그니스 : …네.

고데스라스 : 두 번 다시 녀석들에게 도움을 주어선 안돼… 너 한 사람의 힘으로 될 일이 아니야. 사심을 버리고 자신의 부대, 이 국가 전체만을 생각해.



▲ 드디어 사관에 임명되는 마그니스

제 3화

－유격 지령－ 크레넬 협곡 (クレネル峡谷)

전략회의

수수께끼의 소녀 : 여기에 마그니스라는 사람이 있다고 했는데, …당신은 아니군. 그쪽이지? 당신이 그 사람이죠?

마그니스 : …당신은?

레이아 : 오늘부터 당신의 부대로 배속된 사람이죠. 이름은 레이아… 레이아·실비스. 부하들도 잘 부탁해요.

군사 휴고 : 네가 소문의 실비스군… 조심해, 마그니스. 이 아가씨, 귀여운 얼굴을 하고는 있지만 상당한 악동이라고 하더군.

디오 : 누가 귀여운 얼굴을 하고 있다는 거야.

레이아 : …얼빠진 녀석. 능력이란게 얼굴에 표시되는 건가?

디오 : 뭐라고!

레이아 : 해볼래!!

휴고 : 적당히 하지 그래… 그런데 마그니스, 이 부대에도 이름을 붙이는게 어때? 오늘부터 남부의 정식 기사단이 되었잖아. 그것에 상응하는 이름을 붙여야겠지? (초기치는 창천기사단(蒼天騎士團)) 창천기사단… 꽤 좋은 이름이군. 그 이름이 걸 맞는 움직임을 보여야 돼. 자, 이제 설명을 시작하지. 이번에는 남동쪽에 위치한 발데라(バルデラ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표지점은 본거지에서 북서쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 튜아하(トュアハ)지. 이 마을을 제압하여 반란분자의 손에서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 진로는 2개의 루트를 생각해 볼 수 있어. 모바에(モバーエ)를 경유하는 루트와, 교역의 도시 키파(キファ)를 경유하는 루트지. 정찰부대의 보고에 의하면 적은 이 양쪽 루트로 부대를 보내는 것 같아. 이쪽도 그것에 대항하여 부대를 2개로 나누어 적의 양부대를 각개 격파하는 것이 좋을 거야. 적부대의 각개 격파가 성공하면 다음은 간단하지. 2개로 나눈 부대를 튜아하로 집결시켜서 단번에 쳐들어가는 거야. …이것이 가장 좋겠지. …그럼 가볼까.



▲ 귀여운 얼굴의 레이아



▲ 두패로 나누어 진격해야 한다

승리조건	적 본거지(튜아하)의 제압
패배조건	아군 본거지(발데라)의 제압, 마그니스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
칼토노(カルトノ)	172	42	
브레임(ブーレム)	293	22	마녀의 관
모바에(モバーエ)	193	44	
키파(キファ)	154	28	상점
발데라(バルデラ)	108	84	
튜아하(トュアハ)	4	50	

키파 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
시프레의 지팡이	20	법의	50
라이트 메이스	30	마도사의 옷	80
속성 마도서	100	아뮬렛	40
로브	30	로자리오	50

전략

적 본거지로 진격하기 위해서는 가운데에 있는 강을 건너야 한다. 다리는 2개의 루트에 모두 놓여 있으므로 전력을 나누어서 진격해야 한다. 아군의 유니트를 비슷한 전력으로 나누어서 왼쪽 키파로는 얼라이먼트가 낮은 유니트를, 오른쪽 모바는 얼라이먼트가 중간인 유니트를 보내자. 이는 도시의 해방에 관계가 있으므로 평소에 유니트별 얼라이먼트를 파악하고 있어야 수월하다. 아군이 키파와 모바를 해방시키면 적은 2개의 루트를 통해서 남하한다. 이때에는 움직이지 말고 마을에서 처리하자. 모두 물리쳤으면 다음 도시인 브렘과 칼노트를 해방시키자. 특히 브렘의 경우 모럴이 매우 낮기 때문에 해방 유니트 선정에 주의해야 한다. 각 마을을 모두 해방시켰으면 마지막으로 보스인 에페미네트를 향해 전군을 이끌고 튜아하로 가자.



▲ 브렘은 모럴이 낮다

BOSS••••••

나기의 에페미네트 【エフェミネット】

에페미네트의 유니트 구성은 모범적으로 구성되어 있다. 전열은 방어력이 우수한 파이터와 후열에는 발키리 및 아마조네스로 구성되어 있다. 즉 정면으로 승부하면 아군도 어느 정도 피해를 감수해야 된다는 말이다. 이를 피하기 위해서 전 시나리오에서도 사용했던 '뒤에서 접촉하기'를 사용해보자. 보스인 에페미네트가 전열 가운데에 위치하기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다.

브렘(ブレム)에 있는 마도사와 전투시

마도사 : 항상 힘으로 해결할 수 있다고 생각하나! 이 정도로는 안되지! 우리들과 함께 일어선 동지를 위해서라도 말이야!

에페미네트와 전투에 들어가면

나기의 에페미네트 : 우리들의 기념일에 어서 오세요. 남부군 사람들이군요? 이번에 우리들은 프레드릭님의 지휘하에 각지의 동지, 반란군, 해방군과 함께… 이 국가를 좋은 방향으로 이끌기 위해, '파라티누스 혁명군'을 결성하였죠.

마그니스 : 혁명군이라고?

에페미네트 : 그래요. 왕족, 귀족, 상급민만이 기분 좋게 살고 있는 사회는 이제 끝입니다. …다음

은 우리들 차례에요.

마그나스 : 그래서 전쟁을 일으켰는가? 관계없는 사람들을 끌어들이는 것인가? 좀더 평화적인 방법은 없는가?

에페미네트 : 모든 것은 혁명을 위해서입니다. 다소의 희생은 어쩔 수 없죠. 게다가 관계없는 사람이 어디에 있죠? 모두 못 본 척, 모르는 척 하고 있을 뿐이에요. 서두가 길었군요. 그럼 당신들의 목을 받아 볼까요?



▲ 뒤로 돌아간 다음 진격하자

에페미네트를 물리치면

나가의 에페미네트 : 당신들은 …매우 솔직한, 깨끗한 눈을 갖고 있군요… 조심하세요…

군사 휴고 : 마그나스, 다음 지시야. …2개의 지시가 도착했어. 하나는 북서쪽에 위치한 마이리쟈로 이동하여 서쪽으로 가는 유밀 왕자의 호위… 다른 하나는 이대로 남쪽으로 진행하여 제노비아 국경 지역에 모습을 드러낸 혁명군을 처리하는 것. 모두 우리가 담당해야 돼. 어쨌든 성을 떠나서 행동할 수 있는 건 우리뿐이니까. …응? 왜 그래, 마그나스?

마그나스 : 혁명군의 결성은 국가에 대한 불만이 원인이겠지? 그들의 불만은… 그 정도로 하급민의 분노는 큰 것인가? 우리들의 목숨을 노릴 정도로…?

휴고 : 그렇겠지. … 틀림없이, 현 상황에 만족하는 자가 적은 것은 알고 있었지만, 이같은 행동이 일어날 줄은 예상하지 못했어.

마그나스 : ……

제 4화
-가야만 하는 길-
지경 마이리쟈
(地境マイリージャ)

전략 회의

군사 휴고 : …이봐! 뭘 그렇게 생각하고 있어. 지금부터 설명에 들어간다. …괜찮아!? 이번 임무는 서부로 향하는 유밀 왕자 일행의 호위다. 왕족을 적으로 하는 혁명군이 이 기회를 놓칠 리가 없어서, 서쪽의 성을 점거하고 있다. …그래서 혁명군의 제거, 점거된 성을 되찾는 일까지가 우리의 임무가 된다. 그럼 이쪽을 봐. 이번에는 동쪽에 위치한 황성 단크월트(ダンクワルト)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 서쪽을 향해 약 1일 반 정도의 거리에 있는 블군드(ブルグンド)성이다. 유밀 왕자의 부대를 호위하면서 이 성을 제압, 서쪽으로 진로를 확보하는 것이 이번 작전의 목적이다. 또 왕자의 부대가 본격적으로 행동하는 것은 작전 개시 후, 얼마 안 있었어야. 그것도 참고하여 진군하기 바란다. 동서로 넓은 이 지역은 목표 지점에 도착하기까지 장시간을 요해. 피로에 의한 능력 저하는 사전에 방지할 것. 적의 정보도 들어와 있다. 적의 수는 많지만 통제는 잘 되지 않는 것 같아. … 그렇다고 해서 방심은 금물이야. 목적 달성까지는 결코 집중력을 놓쳐선 안돼. 장기전이 될수록 부상으로 쓰러지는 사람이 많아져. …희생은 가능한 줄일 수 있도록 해. 어때, 마그나스? 왕자에게 인사라도 하러 갈까?

마그나스 : 호위임무라면 우리가 먼저 나가게 되지… 시간이 없어. 무사히 임무를 완수한 다음 해도 괜찮아.



휴고 : 유밀 왕자는 널 보고 싶어하던데… 할 수 없지. 그럼 출발하자. 나는 밖에서 기다리지.

디오 : 마그나스, 어이, 기다려! 너는 도대체 누구지? 그 왕자와 어떤 관계야?

마그나스 : …… 그냥 어릴 적 친구야.

디오 : 그냥 어릴 적 친구라고…? 어이 기다려, 마그나스!



▲ 유밀 왕자와 마그나스는 서로 알고 있었다



▲ 서쪽 성을 점령하는 것이 목적

승리조건	적군 본거지(블군드)의 제압
패배조건	아군 본거지(단크월트)의 제압, 마그나스의 사망, 유밀의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
엘고레아(エルゴレア)	334	49	
타자(タザ)	24	47	
토블크(トゥブルク)	205	31	
존토아(ゾントゥア)	288	77	
레호보스(レホボス)	257	69	
이도프(イドフ)	229	41	
하라이브(ハライブ)	396	50	
블군드(ブルグンド)	4	49	
단크월트(ダンクワルト)	3	19	

엘고레아

교역의 도시 엘고레아를 해방시키면

소년 : 당신, 남부군이지? 아까 싸움에서 봤어! 멋진데~, 강해~. …나도 데려가면 안될까? 부탁해! 나도 당신처럼 강하게 되고 싶어.

마그나스 : …너는?

트로아 : 엘고레아의 트로아야. 부탁해.

마그나스 :

1.어쩔 수 없지	2.안돼

트로아 : 고마워. 분명 도움이 될 거야.



▲ 아군에 힘이 되어 주는 트로아

트로아(지휘관)로 엘고레아에 들어가면

트로아 : 앗, 엄마!

트로아의 어머니 : 트로아, 괜찮아? 걱정 많이 했다.

트로아 : 언제나 아이 취급해~ 나도 어른이라구요!?

어머니 : 그래? 하지만 엄만 걱정이야. 그래, 이거 들고 가렴. 이것은 신목으로 만들어진 방패… 신의 힘이 들어가 있는 방패야. 아버지가 널 위해서 만들어 주셨어. 소중하게 사용해. 다 사용했으면 깨끗이 닦고, 다른 곳의 물은 조심해서 먹어. 그리고…, 그리고….

트로아 : 정말~ 엄마! (영목의 방패를 얻는다)

엘고레아 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	프란시스카	130
레저 햇	40	발더 소드	150
아메트	120	카이트 실드	70
그레이트 보우	90	프레이트 아머	230

전략

게스트 유니트인 유밀 왕자의 부대는 매

우 강력한 블랙 나이트가 버티고 있기 때문에 그다지 걱정할 필요는 없다. 그의 부대는 독자적으로 적 본거지를 향해 진행하는데, 문제는 그가 도착하기 전에 다른 거점을 모두 해방시켜야 한다는 점이다. 부대 하나를 단크웰트 밑에 있는 이도프로 보낸 다음 공업 도시 하라이브를 해방시키자. 나머지 부대는 중앙 루트를 통해서 적 거점을 향해 진격하자.

BOSS

뇌동의 존타크

전열에 헬하운드, 그리폰이 있고, 후열에 위저드가 있다. 역시 뒤에서 공격하면 이들의 공격력을 낮추고 공격횟수도 줄일 수 있다. 3화에서 사용한 방법을 그대로 적용하자. 배틀 커맨드인 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 사용하면 더욱 빨리 처리할 수 있다.

보스 존타크와 접촉하면

뇌동의 존타크 : *우리들의 땅으로 들어오다니, 어리석은 왕자! 국가의 미래를 위해, 혁명을 위해, 그리고 많은 백성을 위해, 여기에서 죽어라!*

왕자 유밀 : *왜, 힘으로 해결하려 하지? 좀 더 평화적인 방법이….*

존타크 : *뭐가 평화적인 방법이야!! 힘으로 억압한 것이 누구야! 너희들이 사용한 것을 평화적이라고 말할 수 있을까?*

유밀 : *모두 우리가… 우리가 나쁘다고 말하는 건가?*

존타크 : *당신은 아무 것도 몰라. 왕과 귀족의 역할은 뭐지? 자신밖에 모르는 녀석들이 '상급'이라고 말하는 거야? …귀하신 몸이라고 말하는 거야!?*



▲ 대립은 더욱 깊어만 간다

존타크를 처리하면

왕자 유밀 : *많은 도움을 받았어, 마그나스*

마그나스 : *무사해서 다행입니다, 왕자…*

유밀 : *이제… 옛날처럼 대해주지 않는군…*

마그나스 : *……*

유밀 : *왜… 남부군에 지원했지… 네 능력이면 곧 중앙 사관이 될 수 있을 텐데. … 그런데 왜… 사관 과정을 끝냈으면서 돌아오지 않은 건 왜 그래? …왜!?*

마그나스 : *좀 더 세계를 알고 싶었어. … 내 실력을 알고 싶었어. 중앙에서 사는 건 싫어. 자신을 구속하는 환경이 싫었어. …그것뿐입니다.*

유밀 : *마그나스… 나와 함께 가지 않을래?*

마그나스 : *그것은 어떤 의미입니까?*

유밀 : *나는… 이 국가의 실태, 민심, 모든 것을 알고 싶었어. 나에게는 어렵겠지만 아버지와 형은 우수한 통치자라고 생각하고 있으니까. 이런 가혹한 짓을 하고 있었다고는 생각 못했어. 나와 중앙의 인간이 이렇게 증오의 대상이 되다니, 몰랐었어… 나는 힘이 필요해! 이 국가를 바꿀 수 있는 힘이… 마그나스, 내 힘이 되어 줘.*

마그나스 : *왕자… 당신은 무엇을 할 수 있습니까?*

유밀 : *마그나스…?*

마그나스 : *그 때… 채굴장에서 뭘 할 수 있었나요? 유밀, 우리들이 뭘 할 수 있지? 우리들은 아무것도… 아무 것도 할 수 없어… 무엇이 올바르고, 무엇이 틀렸을까… 유밀, 나는 이제… 너의 생각이 옳은지 모르겠어.*

유밀 : *…아무 것도 할 수 없을 지도 몰라… 틀렸을 지도 몰라. 지금 나에게는 무리일지도 몰라. 하지만 나는 이 국가를 바꿀 거야! 국가를 세계를 바꿔 볼 거야! 국적(國賊)이라고 불려도… 아니 육친과 싸우더라도 상관없어! 이 나라를… 이 세계에 살고 있는 모든 사람들을 행복하게 만들거야!! 내 옆에 있어줘. 그 때가 온다면… 나의… 나만의 기사가 되어줘….*

마그나스 : *…유밀…*



▲ 자신의 이상을 밝히는 왕자 유밀

제 5화
-질문하는 자-
제노비아 국경
(ゼノビア國境)

전략 회의

군사 휴고 : *이것이 이번 작전이다. 잘 들어 둬. 이번에는 북쪽에 위치한 '에사웨라(エサウェラ) 마을'을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 남쪽을 향해 약 1일 정도의 거리에 있는 크레넬(クレネル) 협곡이다. 여기를 제압하고 반란분자에게서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 목표 지점을 향하는 루트는 2개. 본거지에서 남하하는 루트와, 서쪽으로 우회하여 목표지점으로 돌아가는 루트지. 남하하는 루트는 최단거리로 목표지점에 도달할 수 있지만, 거점이 적어서 휴식을 취하기 어렵다는 단점이 있어. 서쪽으로 우회하는 루트는 멀리 돌아가지만, 거점이 많아서 비교적 수월하게 진행할 수 있지. 적도 같은 루트를 통해서 부대를 파견하지. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 그다지 적극적으로 공격하지 않는 것 같다는군. 어느 루트로 들어가도 단번에 진격할 수 있을 정도라는데, 뭔가 술수가 있을 지도 몰라… 선택에 어려움이 있군. 아, 그리고 혁명군의 움직임이 이상해.*

마그나스 : *이상하다고? 어떤 의미지?*

휴고 : *음, 목적이 무엇인지 모르겠지만, 많은 하급민을 이끌고 남쪽을 향해 진행하고 있어. …특별히 싸움을 일으키지 않고 말이야.*

마그나스 : *오직 남쪽을 향하고 있다는 건가? 도대체 뭐가 목적이지?*

휴고 : *혁명군이 외적의 침입에 준비할 필요가 있다고 생각하는 것인지… 어쨌든 크게 신경 쓸 일은 아니야.*



▲ 부대를 2개로 나누어 진격할 것

승리조건	적 본거지(크레넬)의 제압
패배조건	아군 본거지(에사웰라)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
라그아토(ラグーアト)	68	45	
뎀비드로(デムビドロ)	34	69	
일(イール)	210	52	
케르안(ケルーアン)	256	12	
에사웨라(エサウェラ)	137	47	상점
카류아(カリュア)	178	50	마녀의 관
크레넬(クレネル)	14	50	

에사웨라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
본 헬름	50	바스타드 소드	180
짐 햇	50	속성마도서	100
레이피어	30	크로스 아머	20
할트 햄머	110		

전략

아군 본거지에서 남하하는 부대와 서쪽에 있는 카류아를 경유하여 적 본거지를 향

해 본대를 나누어 보내야 한다. 그리고 오른쪽에 있는 케르안은 모럴이 매우 낮기 때문에 얼라이먼트가 낮은 부대를 보내서 해방시켜야 한다. 반대로 왼쪽에 있는 도시는 모럴이 높기 때문에 이 곳에는 높은 부대를 보내야 할 것이다. 적들은 공격에 그다지 흥미가 없는 듯 도망치기 바쁘다.

BOSS
데보네아

데보네아의 클래스는 제네럴로 전투력이 높다. 그는 중앙에 위치하고 있어서 직접 공격이 가능하니 그를 집중 공격하자. 옛 명성과는 달리 강해 보이지는 않는다. 역시 뒤에서 접촉하면 소서러스와 나이트의 공격력을 낮출 수 있다.

데보네아와 접촉하면

질풍의 데보네아 : 창천기사단인가… 소문은 잘 들었다. 너희들과 싸우고 싶진 않지만… 여기를 지나가게 할 수는 없어. 내 상대를 해 줄 건가?


▲ 기사단에 호감을 갖고 있는 듯…

데보네아를 이기면

질풍의 데보네아 : 강하군. 너희들은… 나만으로는 상대할 수 없겠어.

천공의 길버드 : 데보네아!! 여기는 됐어. 퇴각하자고!

데보네아 : 목적도 달성한 것 같군… 이 부근에서 헤어지자고.

마그나스 : 장난치지마! 아직 승부는 나지 않았어!!

길버드 : 승부? 그런 것을 할 필요는 없어! 혁명을 일으키는 자. 모두가 싸움을 바라는 것은 아니야. 이 국가에 변화를 추구하고 있을 뿐이야. …알겠어? 우리의 목적은 싸움을 바라지 않는 사람들을 제노비아로 옮기는 거야. 너와 싸운 것은 목적 달성을 위해서지. 목적만 달성할 수 있다면, 승부 따위는 할 필요가 없어. …그럼.

마그나스 : 그냥 시간을 벌기 위해서였나!?

젊은 남성의 목소리 : 찾고 있는 건 우리들인가?

마그나스 : !! 당신들의 목적은 무엇이지? 이 국가를 어떻게 하려는 거야?

용자 데스틴 : 그것은, 너의 본심인가…? 너야말로 어떻게 하려는 거지? 하급민으로 차별하는 사람들을 이대로 놔둘 거야?

성모 아이샤 : 놔두면 안되는 거였어요… 당신도, 이 나라 사람들도.

요술사 사라딘 : 우리들은 수개월에 걸쳐, 이 국가의 상황을 봐 왔다. 하급민으로 취급받는 사람들 뿐만이 아니야. 귀족, 상급민 사람들도 로디스 지배의 실태를…

마그나스 : …!? 그래! 로디스와 전투를 시작하려는 것이었군! 목적은 그것인가?

길버드 : ……

마그나스 : 너희들은 매우 위험적이다. 이 미치기 시작한 세계를 봐! 너희들의 그 힘이 사람들을 미치게 만들고 있어. 모두가 너희들에게 기대하는… 이 국가도 희망은 있어. 그러니까… 혁명인가… 혁명이 성공하면 혁명군은 어떻게 되지?

사라딘 : 적당히 해! 보름스 채굴장에서 무엇을 봤지? 그들이 가축처럼 죽어도 당연하다고 생각하는 거야? 바보 같은 녀석!

마그나스 : 알고 있어… 이대로는 어쩔 수 없어. 하지만 장난으로 전장을 확대시키고, 하급민을 위해서 싸우는 혁명군의 방법은 틀린 거야!

사라딘 : 본래, 사람의 목숨이란 분신과 계급에 관계없이 귀중한 것. 사람의 목숨을 경솔하게 취급하는 이 나라의 존재는 어딘가 틀렸어. 혁명군의 목적은 그 틀린 것을 바로 잡는 것. 하급민을 위해 나라를 세우겠다는 것은 아니야. '혁명'이라는 미명 아래 많은 사람들이 모이고 있다. 변화를 추구하는 마음은 같지만 일부 사람들의 행동은 너무 지나쳐서 우리도 곤란해하고 있어. 너도 괴로워하고 있군… 네가 가야할 길은 너만이 볼 수 있어.


▲ 2화에서 등장했던 비밀 집단원들


▲ 혁명에 대해서 격렬하게 이야기를 나눈다

전령병 : 여기에 계셨습니까? …마그나스씨입니까? 고데스라스 장군에게서 전언입니다.

마그나스 : 장군에게서 전언이?

전령병 : 네, 빨리 아카성으로 귀환하라는 것입니다.

휴고 : 성으로 귀환…? 무슨 일로?

전령병 : 자세한 것은 모르지만, 다음 임무에 대한 설명이 있을 거라고 들었습니다.

아카성으로 가면 화면이 전환된다.

마그나스 : 실례하겠습니다.

고데스라스 : 왔는가, 마그나스

레이드 : 그때의 젊은이군 …멋있어 졌는데.

고데스라스 : 알고 있겠지만 혁명군이 세력을 확장하고 있다. 잡은 반란 분자에 의하면 보름스 채굴장 주변에서 재 제압을 기획하고 있다는 정보다. 병력의 이동도 확인했다. 혁명군의 지도자, 프레드릭도 그쪽으로 향하고 있는 것 같아… 머지않아 행동을 시작하겠지. …하지만 자세한 날짜는 몰라. 그래서, 이번에는 중앙의 협력을 받아서 녀석들의 준비가 끝나기 전에… 보름스를 강습, 제압! 지도자 프레드릭을 생포하여 이 혼란을 막는 것이다. 하지만 참가 전대의 준비에는 어느 정도 시간이 필요해. 그래서 신인이면서도 많은 전과를 올린 너의 부대를 먼저 보낸다. 재빨리 현지로 가서 혁명군의 행동을 저지하라!

마그나스 : 그런 중요한 임무를…

레이드 : 걱정하지마. 다음에는 그 배 이상의 부대가 달려갈 거니까. 너는 혁명군을 혼란시켜서 그 행동을 방해하면 돼. 그 뒤는 걱정하지 않아도 되니까. 그사이에 녀석들의 주력도 오겠지. 그 녀석은 내가 맡는다.

고데스라스 : 제노비아 사람도 보낼 거라고 생각돼. 기대하겠다, 마그나스.

레이드 : 혁명군 병사를 생포할 필요는 없어. 젊은이. 흠, 너는 녀석을 어떻게 이용하려는 거지? 녀석의 전적을 자신의 출세를 위해 이용하려는 거야?

고데스라스 : 나, 나는 녀석이 적임자라고 생각된 거 뿐이야. 무슨 근거로…

레이드 : 훗, 상관없어. 저 녀석은 네 밑에 있을 녀석이 아니야. 그 눈을 봤어? 부친을 그대로 닮았더군! 녀석은 위험해. 방심하지 말라고.


▲ 마그나스를 봉으로 아는 고데스라스

제 6화
－혁명군－
보름스 채굴장
(ヴォルムス 採掘場)

전략 회의

군사 휴고 : 혁명군이 일제히 봉기했다는 사실은 알고 있겠지?

마그나스 : 왜 지금, 그러한 행동을 하는 거지?

휴고 : 비전투원인 제노비아 망명이 성공하였고, 유

밀 왕자의 재 습격 실패… 혁명군 내의 기강과 남부군 병사의 반란도 큰 원인이었어. 장군에게서 어떻게 해서든 프레드릭을 잡아오라는 지시를 받았다. 자신들의 판단 미스를 어떻게 해보려는 것이지. …정말 사람을 쓸 줄 몰라. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 여기 '데세'를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽에 있는 '뷰란'이야. 이곳을 제압하는 것이 이번 작전의 목적이지. 진군 루트 도중에 스아킨 부근에는 상당수의 적부대가 확인되고 있어. 아마도 대규모의 전투가 일어날 거야. …각오하라고. 또 본거지 남동쪽에 위치한 보름스 채굴장에도 적부대가 있다. 남동 방면을 담당하는 부대에게도 전투가 가능한 편성이 필요할 거야.

마그나스 : 혁명군의 지도자는… 프레드릭은 도대체 어떤 인물이지?

휴고 : 나도 잘은 모르지만, 소문에 의하면 전투보다는 정치에 깊은 관심을 갖고 있는 자. …이상주의자라고 알려져 있지. 일부의 동료들은 공상가, 비현실적인 지도자라고 하며 비판도 많은 모양이야. 걱정돼, 마그나스?

마그나스 : ……



▲ 북쪽으로는 2개의 루트로 나누어서 진격하자



▲ 남쪽으로도 도시를 해방하며 전투가 가능한 유니트를 파견해야 한다

승리조건	적 본거지(뷰란)의 제압
패배조건	아군 본거지(데세)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
카에지([illegible])	150	66	
스아킨([illegible])	268	63	
세날([illegible])	65	40	마녀의 관
빌베리([illegible])	101	62	
데세([illegible])	251	48	상점
이시로([illegible])	310	43	
엘드레트([illegible])	148	55	
보름스 채굴장([illegible])	50	44	
제이라([illegible])	245	58	상점
뷰란([illegible])	12	61	

■데세 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	반다나	20
금투구([illegible])	40	쇼트 보우	30
쇼트 소드	20	레저 윕	60
아이언 크로	170	월트 해머	110
라운드 실드	20		
부대기 옷([illegible]) 10			
닌자 가브([illegible]) 50			
체인 메일	120		

전략

적전력은 남쪽보다는 북쪽에 집중되어 있으며, 남쪽에는 적의 증원 유니트가 대기하고 있을 뿐이다. 아군이 남하하지 않는 한 남쪽에서 적은 침공하지 않는다. 작전 개시 후, 조금 지나면 적의 비행 유니트가 침공해 온다. 아군의 주력 부대는 세날로 보내자.



▲ 북쪽에서 등장하는 비행부대는 매우 강력

BOSS
누란의 바르나

바르나를 포함한 전열의 파랑크스의 방어력이 높기 때문에 정면에서는 높은 데미지를 줄 수 없다. 하지만 배후에서 전투를 해도 적 전체의 공격력은 낮아지지만, 간접 공격이 가능한 캐릭터가 아니라면 바르나를 처리할 수 없다. 마법 공격이 뛰어난 부대로 공격하자. 만약 직접 공격력이 뛰어나다면 정면에서 부딪히자.



▲ 프레드릭의 등장

보스와 만나면

침착한 분위기의 남자 : 남부군인가…?

아군 : 당신이 혁명군의 지도자…?

누란의 바르나 : 뭘하고 계십니까, 프레드릭님! 위험합니다! 피하십시오. 여기는 우리가 맡겠습니다. 여기는 지나갈 수 없어!



▲ 강력한 바르나의 부대



▲ 사로잡힌 프레드릭

명성의 프레드릭 : 왜 당신이 걱정하지? …당신은 임무를 완수하지 않았나?

마그나스 : 나는 내가 싫다. …이 세계가 싫어졌어. 모두가… 그냥 싫어졌어… 어떻게 하면 좋은지 모른채, 주변의 변화를 바라고 있어… 내일밖에 생각하지 않았어. 다른 일에 눈을 돌리지 못했어. …흐름에 몸을 맡기고 있었지. 지금, 당신이 눈앞에 있는 것… 이것이 내 의사대로 된 것인가. …모르겠어.

프레드릭 : 자신의 생각대로 살아가는 것은 매우 어려운 일이야. 그리고 그것이 옳다고 단정지을 수도 없어. 흐름에 몸을 맡기는 것도 살아가는 방법 중 하나지.

디오 : 어이, 왔어!

고데스라스 : 아, 아하하하! 멋지군! 멋져, 마그나스 잘 해주었어.

레이드 : 너희들의 혁명은 이제 끝이야. 마지막으로 할 말은?

프레드릭 : 내 목숨이 여기서 다해도, 곧 내 유지를 이어갈 자가 나타날 거야. 상급민인 당신들에게는 이해할 수 없겠지만, 내 목숨 정도로 혁명의 불을 끌 수 없어. 이 국가가 올바른 길을 걷지 않는 한, 자유를 원하는 백성의 싸움은 영원히 계속될 거야.

레이드 : 뭐가 혁명이야! 우리들을 바보로 만들지마! 마그나스, 네가 최후의 일격을 가해라. 못하겠나, 마그나스? 내 명령이 들리지 않는 거야? 역시 너에게도 같은 피가… 아버지처럼 반역자의 피가 흐르고 있나 보지?

마그나스 : 뭐라고!

레이드 : 틀린가, 마그나스? 너는 안키세스의 아들이지? 무서워, 무서워. 나까지 죽일 모양이야. 유밀 왕자에게도 주의를 줘야지.

마그나스 : 당신!!

고데스라스 : 진정해, 마그나스!! 너도 아버지처럼 오명을 쓸 거야? 마그나스, 이 녀석을 죽여. 그러면 이 전쟁은 끝나. 이것이 마지막이다. …네가 처리해라, 알겠지?

1.나는 할 수 없어	2.……

마그나스 :

레이드 : 뭐라고? 역시 할 수 없는 건가? 어쩔 수 없지. 내가 직접 손을 쓰지. …각오하라고.

마그나스 : 기다려! …내가 하지.

레이드 : 호… 하겠다고.

디오 : 아하하하하! 재미있군. 결정했다! 마그나스, 너를 따르겠어!

마그나스 : 디오…

디오 : 빨리 도망쳐, 여기는 내가 맡지.



▲ 결국 고데스라스를 구하게 된다

레이드 : 너희들!

도망친 후 프레드릭과의 대화

프레드릭 : 마그나스라고 했나. 네 덕분에 살았어.

마그나스 : 아니…

프레드릭 : 하지만, 괜찮아? 군, 아니 국가에게 쫓기는 몸이 될텐데.

마그나스 : 나도 잘 모르겠어요. 하지만, 후회하지는 않아요.

수수께끼의 목소리 : 후회하지 말라고, 마그나스.

마그나스 : ! 디오!! 무사했군.

디오 : 멋대로 죽이지마!

휴고 : 수명이 10년은 짧아지겠어.

마그나스 : 휴고, 레이아! …어떻게 여기에?

레이아 : 무슨 말이야! 마그나스를 계속 따라왔는데, 당신은 우리의 지휘관이야. 지휘관.

휴고 : 레이아의 말대로 모두 마음으로 따르기로 했어. 네가 책임을 느낄 필요는 없어.

마그나스 : 미안. 멋대로 행동해서.

디오 : 어이 어이 어이. 지금 할아버지가 말했지? 책임을 느낄 필요는 없다고. …듣지 못했어? 이것은 내가 선택한 길이야!

마그나스 : 프레드릭씨, 우리를 혁명군에 넣어 주지 않겠습니까? 모두를 위해서 뭔가 하고 싶습니다. 뭐라도 하겠습니다.

프레드릭 : 혁명군은 참가를 지원하는 자의 과거를 묻지 않아. 로디스 교국으로부터 독립을 원하는 자라면 참가는 자유야. 이 남부에서는 아직 많은 사람들이 군의 지배하에 놓여 있어. 그 사람들을 구하기 위해서라도 우리는 한사람이라도 많은



▲ 혁명군에 가담하는 마그나스

제 7화
—여행—
군타(グンター)

동료가 필요해. 환영한다, 마그나스.

전략 회의

군사 휴고 : 그럼, 혁명군으로써 첫 번째 임무가…

마그나스 : 그런데, 휴고, 우리는 역시 신용을 받지 못하고 있는 것인가?

휴고 : 그런 일은 있을 수 없어. 너무 지나치게 생각해서 그래.

마그나스 : 하지만, 부여된 임무는 우리들만으로 유격 임무라니… 승패를 알 수 없는 임무따위는 신용 받지 못하고 있다는 증거잖아.

휴고 : 서두르지마, 마그나스. 간단하게 생각해 봐. 그렇게 간단하게 신용을 얻을 수 있겠어? …먼저 이번 작전을 들어. 이번에는 북서쪽에 위치한 교역의 땅 탈크와(タルクワ)를 본거지로 행동하는 거야. 목표지점은 본거지에서 남동쪽에 위치했고, 약 1일 정도의 거리에 있는 단타(ダンツー) 채굴장이지. 이 채굴장을 제압하고 남부군의 지배에서 해방시키는 것이 이번 작전의 목적이야. 그럼, 진군 루트는… 본거지 주변의 거점에 대해서는 문제없어. 문제가 되는 것은 목표 지점인 단타 채굴장 주변의 복잡한 지형이야. 이 지형을 이용하여 적부대는 기다리고 있을 거라는 예상을 해봐. 힘에 의지한 진군은 시간을 헛되이 소비할 뿐이야. 여기는 산악지형에 익숙한 부대로 편성하여 목표지점으로 공격하는 것이… 또 남서쪽으로 크게 돌아서 채굴장으로 가는 것도 좋은 방법이지. 그리고, 우리에게는 또 하나의 목적이 있어. 어떤 인물의… 혁명군의 힘이 되어줄 남자를 구출하는 거야.

마그나스 : 어떤 인물?

휴고 : 아스나벨·비랄… 이전에 '파라티누스의 맹장'이라고 불리던 남자지.

마그나스 : 알고 있는 사람이야?

휴고 : 어때 마그나스, 우리가 혁명군에 가담하고 나서 신용을 얻을 수 있는 좋은 기회지? 이것을 기회로 다음에는 큰 작전에도 참가할 수 있을 거야. 혁명군의 전사로 말이야.

마그나스 : 휴고, 당신은 도대체 누구지? 그렇게 많은 것을 알고 있는 것이지?

휴고 : 모두 우연이지. 단지 너에 관해서는 예외지만. 네 아버지, 안키세스와는 함께 싸웠던 동료였으니까.

마그나스 : 아버지라고!? 그럼 당신도 중앙군…

휴고 : 음. …안키세스가 유밀 왕자의 신변을 경호했던 것, 너와 유밀 왕자가 친구였던 것, 그리고…



▲ 복병이 숨어 있을 거라는 휴고

승리조건	적 본거지(단타)의 제압
패배조건	아군 본거지(타르와크)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
탈크와(タルクワ)	263	39	상점
모사카(モサカ)	203	73	
부그니(ブーグーニ)	85	47	마녀의 관
킨지아(キンジア)	159	69	
군타 채굴장(グンター)	16	52	
케이즈(ケーズ)	45	57	
인에켈(インエケル)	281	31	

탈크와 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
반다나	20	발더 소드	150
아이언 헬름	30	라운드 실드	20
레저 햇	40	레저 아머	60
숏 소드	20	체인 메일	120
숏 보우	30	하드 레저	150
그레이트 보우	90		

어떤 사건의 진상도 알고 있지. 어서 나가자.

케이즈

농업의 땅 케이즈를 해방시키면 한 명의 소녀가 걸어온다. 그녀가 아스나벨의 딸 카트레다이다. 마그나스가 혁명군에 들어 온 것을 알고 있던 카트레다는 아버지의 구출을 도와주겠다고 하며 동료가 되어 준다. 물론 아스나벨을 구출한 뒤에도 계속 동료가 되어 준다.

소녀 : 혁명군입니까? 부탁입니다… 어떻게 해서

든 아스나벨을 도와주세요!

아군 : 단타의 지도자, 아스나벨 말인가?

소녀 : 당신들이 오기 전에… 혁명군과의 접촉이 알려져서, 반란 주도자로 잡혀갔어요. 부탁입니다. 아스나벨을…

아군 : 걱정하지 마. 그러기 위해 여기 온 거니까.

소녀 : 그럼, 나도 함께 가죠. 그래도 상관없죠?

1.상관없지만 | 2.너무 위험해

아군 :

상관없지만… 왜 네가 거기까지?

카트레다 : 나는 카트레다 · 비랄. 아스나벨은 내



▲ 아스나벨을 도와달라는 소녀

아버지입니다.

인에켈

아스나벨을 동료로 만들기 위해서는 공업의 땅 인에켈로 가기 전에 카트레다와 만날 필요가 있다. 이 상태에서 맵을 클리어하면 딸인 카트레다는 보답으로 마그나스의 동료가 되어 주며, 아스나벨 또한 동료로 만들 수 있다.

전략

이 맵의 포인트는 적 거점인 겐타 채굴장 부근이다. 주변이 바위로 둘러 쌓여 있으며, 적의 전력이 집중되어 있는 곳이다. 또 적은 지형에 적응된 산악 타입이 많기 때문에 아군 유니트는 정면 이외에서 접촉하는 경우도 많다. 먼저 킨지아로 아군의 주전력을 보내서 적의 유격을 막은 다음 천천히 보스인 마키시를 잡으러 가자. 그리고 왼쪽의 모사카는 모럴 수치가 높기 때문에 해방 유니트에 신경을 써야 한다. 또한 모사카 남쪽에 있는 케어즈에는 반드시 들러 카트레다와 아스나벨을 동료로 만들자.



▲ 험악한 지형으로 둘러 쌓인 단타 채굴장

BOSS

옥장 마키시

버서커인 마키시는 공격력은 높지만 마법 공격에 약점이 있다. 역시 후방으로 접근하여 적의 배치를 역전시킨 다음 후열로 변한 마키시를 집중 공격하자. 아군 유니트는 마법 캐릭터로 구성된 부대로 보내면 쉽게 처리할 수 있다. 반대로 직접 공격력이 높은 헬하운드 부대는 정면으로 접근하여 공격하면 처리할 수 있을 것이다.



▲ 아군의 공격력이 높다면 전열에 있는 마키시를 처리할 수 있다

보스인 마키시를 만나면

옥장 마키시 : 흠, 너희들이 그 배신자인 창천기사단인가? 내 앞에 나타나다니!! 너희들의 목은 내가 갖지!

마키시를 물리치면

마키시 : 내가… 진거야…? 바, 바보같이… 내가 너희 따위에게… 지다니…

스테이지 클리어후

카트레다 : 아버지!

마그나스 : 괜찮습니까? 이제 안전합니다.

카트레다 : 아버지를 도와주셔서 정말 감사합니다.

맹장 아스나벨 : 당신이 마그나스인가. … 바보같은 짓을 했군. 정직한 그 눈, 아버지를 그대로 닮았군.

마그나스 : 나를… 아버지를 알고 있습니까?

아스나벨 : 옛 이야기다. 그것보다 내 딸이 당신들에게 신세를 졌더군. 여기도 이제 괜찮겠지… 어때, 나도 네 부대에 참가하고 싶은데?

마그나스 :

1.정말 부탁합니다 | 2.고맙긴 하지만…

정말 부탁드립니다. 아스나벨씨.

아스나벨 : 좋아, 결정했다!! 나는 너와 함께 행동하기로.



▲ 동료가 되는 아스나벨

제 8화
-어두운 파동-
중앙로 다다넬스
(中央路 ダーダネルス)

수수께끼의 기사 : 오랜만이군… 고데스라즈.

고데스라스 : 아, 볼드윈님. 오랜만입니다. 이런 곳까지 오시다니, 특별한 용무라도?

볼드윈 : 남부는… 황폐하게 변했군.

고데스라스 : …저, 처분때문에 오신겁니까?

볼드윈 : 아니, 내가 여기에 온 것은 그것 때문이 아니야. 하지만 이 상태로는 심사관도 가만히 있지 않을 걸. 개인적으로, 이번 사건은 당신 책임이 아니라고는 할 수 없어. 빨리 반란을 진정 시켜서 명예를 되찾는 방법은 있긴 한데… 어때, 한 번 해볼까?

고데스라스 : …그, …그것은?

볼드윈 : 당신에게 힘이 되어 줄 물건이다. …위험은 따르지만.



▲ 앞으로 주인공을 두고두고 괴롭힐 볼드윈

전략 회의

마그나스 : …실례합니다.

용자 데스틴 : 오랜만이군… 마그나스라고 했지?

마그나스 : …앗… 당신은!

데스틴 : 아군이 되어 만난 것은 처음이군… 나는 데스틴 · 파로더. 잘 부탁해.

마그나스 : 저야말로 잘 부탁드립니다. …저, 먼저의 일은 실례했었습니다.

데스틴 : …?

마그나스 : 혁명군의 진의도 이해하지 않고, 폭언을 했었습니다.

데스틴 : 뭐야, 그런 일인가. 신경 쓰지마. 넌 지금 여기에 있어. 자신의 의사로 여기에 있는 거야. …그것으로 충분하다.

마그나스 : 고맙습니다.

데스틴 : 자, 이번에는 전투에 대한 이야기다. 당신들을 여기에 오라고 한건 이유가 있어. 현재, 중앙에서 원군이 남부성을 향해 이동중이다. 원군은 반드시 여기를 지나가야 해. 그러니 당신들은 이 지역을 해방시켜서 적의 침공에 대비해 줘. 우리 부대는 당신들의 움직임에 맞춰서 남부성으로 진행을 개시하겠다.

마그나스 : 알겠습니다. 여기는 맡겨 주십시오.

데스틴 : 부탁한다, 마그나스.

군사 휴고 : 그럼 구체적인 작전 내용을 설명하겠습니다. 이번에는 서쪽에 위치한 로메라(ロメラ)를 본거지로 행동하게 됩니다. 목표는 본거지에서 동쪽을 향해 약 하루 반 정도의 거리에 있는 아케스테스(アケステース). 이 마을을 제압하는 것이 이번 작전의 목적입니다. 진군 루트는, 동쪽으로 진행하여 중앙의 산맥을 지나가는 루트와, 일단 북상하여 멜피(メルフィ)를 해방시키고 길을 따라서 동쪽으로 진행하는 루트가 있습니다. …아직 확인되지는 않았지만 우리들의 움직임을 확인한 남부군이 병사를 파견했다는 보고도 들어왔습니다. 혁명의 행방은 우리들의 움직임에 달려 있습니다.



▲ 용자 데스틴과의 만남

승리조건	적본거지(아케스테스)의 제압
패배조건	아군 본거지(로메라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
멜피(メルフィ)	97	61	
갈카이오(ガルカイオ)	288	20	마녀의 관
반가스(バンガスー)	190	46	
로메라(ロメラ)	120	75	상점
란바레네(ランバレネ)	91	78	
아디그라트(アディグラト)	169	10	
아케스테스(アケステース)	161	69	
다다넬스(ダーダネルス)	102	71	

■로메라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	라지 실드	180
스렌더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
라운드 실드	20	프레이트 메일	210



▲ 멜피에는 비밀 상점이 있다는데…

전략

맵이 넓고 적의 수도 많기 때문에 1장에서 가장 어려운 곳이다. 특히 이 맵에서 등장하는 오우거는 공격력이 높고, 전열에 배치될 경우 공격 회수가 3회나 된다. 오우거가 있는 유니트와 싸울 경우는 전열에 방어력이 높은 캐릭터를 배치하고, 회복을 해주는 클레릭도 반드시 넣어 두자. 아군의 주력부대는 반가스로 보내서 적 유니트를 처리한 다음 보스에게 쳐들어가고, 2유니트 정도씩 멜피와 아디그라트로 보내 각 마을을 해방시키자.


▲ 강력한 오우거의 등장

BOSS

유연기사 아리오슈

레벨이 20이나 되는 오우거가 있어서 매우 까다롭다. 아리오슈에게는 마법으로 처리하는 것이 좋다. 한번 싸운 다음 퇴각하면 아리오슈는 그 부대를 뒤쫓아오므로, 뒤에서 대기하고 있던 다른 부대가 본거지를 점령하면 보스를 쓰러뜨리지 않고도 맵을 클리어 할 수 있다.

아리오슈와 접촉하면

아군 : 당신이 통솔하고 있는 것은 무엇이지! 저 험학한 생물은… 그 괴물은 뭐야!? 혁명군을 쓰러뜨리기 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는군!

유연기사 아리오슈 : 너… 너희들이, 혁명군이 없다면… 이런 것은… !

아리오슈를 물리치면

마그나스 : 어이, 저것은 뭐지!? 저 괴물은 뭐냐고!

아리오슈 : 자… 장군이…

데스틴 : 그만둬, 마그나스.

마그나스 : 하지만, 저것은…?

데스틴 : 저 괴물이 오우거인지 아닌지는 모르겠어. 하지만… 저 독특한 느낌, 어두운 정신 파동은 전에도 느낀 적이 있지.

마그나스 : 어두운… 정신파동…?

데스틴 : 저것은 암흑도에 빠진 자, 마계의 주인… 너희들은 무슨 짓을 한 거지?

아리오슈 : …장군은 과실을… 마계의 과실을 먹은 자를… 산재물로 바쳤다. 그것을 마계의 주인이… 산재물로 바쳐진 자의 망령을 대가로, 오우거가 나타난 것이다…

마그나스 : …마계? …오우거!? 이런 상황에 무슨 짓을… 오우거 배틀은 그냥 신화일 뿐이야.

제 9화

-남부 독립-

알바 지역(アルバ地域)

전략 회의

휴고 : 중앙군은 다다넬스에서 전멸했고 남부군이 반란을 일으켰어.

마그나스 : 남부군은…, 장군은 중앙의 지시로 쫓고 있던 것이 아니었나?

휴고 : 고데스리스 장군이 그 괴물을 이용한 이유는 모르겠지만… 그처럼 괴물을 사용했다는 것이 알려지면 이단, 사교 숭배국으로 낙인될 수도 있으니까. 남부군 전부를 잘라버려서, 중앙은 관계가 없다는 사실을 강조하고… 이런 얘기겠지?

마그나스 : …버린 것인가…

휴고 : 다른 부대는 그 괴물이 일으킨 혼란을 수습하고 있어. 데스틴님을 포함한 대부분이 각지로 흩어져 있지. 그럼 설명을 시작한다. 이번에는 남쪽에 위치한 '아라다(アラーダ)'를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽으로 반나절 정도 걸리는 남부성 아카(アッカ). 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 진군 루트는 목표지점 아카성… 하지만 성 앞에는 상당수의 적 부대가 배치되어 있지. 멋모르고 전진하다가는 반격을 받을 수 있어. 적이 공격해 오는 것을 기다려서 영격을 가해. 그러면 적의 전력을 서서히 줄일 수 있지.

승리조건	적본거지(아카성)의 제압
패배조건	아군 본거지(아라다)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
와차(ワーツァ)	126	87	상점
나로크(ナローク)	58	68	
에디바(エデッバ)	206	67	
지오헬(ジオヘル)	297	87	상점
보엔데(ボエンデ)	213	15	마녀의 관
아라다(アラダ)	126	55	
아카(アッカ)	54	59	

■와차 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	염의 마도서	200
시프레의 지팡이	20	어나힐레이션 - 경과일수에 따라 가격 변화	
숏 소드	20		
그레이트 보우	90	라운드 실드	20
발더 소드	150	체인 메일	120
풍의 마도서	200	하드 레저	150

■지오헬 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
반다나	20	마리오네트	120
고깔 모자 (とんがり帽子)	100	대지의 마도서	200
		수의 마도서	200
시프레의 지팡이	20	레저 아머	60
숏 보우	30	마도사의 옷	80

전략


▲ 상당한 격전이 되는 보엔데 마을

적 유니트는 아군 본거지와 적 본거지 사이를 잇는 길을 따라서 남하해 온다. 좁은 맵이기 때문에 방어만 하다가는 순식간에 아군 본거지까지 쳐들어올 수 있다. 우선 작전이 시작되면 주력 부대를 아군 본거지 위에 위치한 보엔데로 보내자. 보엔데를 해방시켰다면 차례로 남하해 오는 적의 부대를 처리하고, 2~3개의 유니트를 동쪽으로 보내어 지오렐과 와차를 해방시키자. 보엔데를 해방시킨 다음 바로 위로 올라가지 말고 적의 전력을 약화시킨 다음 올라가도록.

BOSS

남부장군 고데스라스

고데스라스가 이끄는 유니트는 레벨이 그다지 높지 않지만, 고데스라스 자신은 인페스트를 사용한다. 그는 후열에 배치되어 있어도 직접 공격을 가할 수 있으니 배틀 커맨드 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 이용하여 단번에 처리하자.

아카성에 진입하면

고데스라스 : 제길, 무슨 일이지. 나까지 반란 분자로 몰리다니…

기사 볼드윈 : 네 출세도 여기까지군… 너한테는 불가능한 일이었나.

고데스라스 : 볼드윈님!! 이것은 도대체 어떻게 된 일입니까? 설마 나를… 나를 속인 것입니까!?

볼드윈 : 속인 것은 아니야… 너에게 기회가 있었지? 뛰어난 군대를 갖고서도 그것을 활용하지 못하지 않았나?

고데스라스 : 그런 무서운 괴물을 위해… 내 가족을…!!

볼드윈 : 시끄러워. 가족을 희생시키겠다고 결정한 것은 너야! 자신을 위해서 가족을 희생시켰으면서 그런 말을 해? 넌 그 정도밖에 되지 않는 남자야. 하지만 너의 존재도 쓸모 없는 건 아니지. 우리에겐 매우 유익한 연구 대상이었어. 당신처럼 욕망이 작은 남자가, 마계의 과실에서 얻어지는 힘은 매우 미약하다는 것을 알게 되었지. 이제 실례하겠어.

명성 프레드릭 : 잘 해주었어, 마그나스.

마그나스 : 프레드릭씨… 이것으로 끝난 걸까요? 우리는 많은 사람을 죽였고, 게다가 모국과 로디스를 적으로 돌려 버렸어요. 다음에는 보다 피해가 커지겠죠? 그 괴물의 정체도 아직 모르겠어요. …모든 것이 수수께끼 그 자체에요. 우리에게… 혁명군이 그것을 모두 해결할 수 있을까요?

프레드릭 : …확실히 우리만으로는 어려울 지도 몰라. 하지만 마그나스, 중요한 것은 그것을 대하는 태도가 아닐까? 너는 곤란한 문제에 직면하면, 아무 것도 못하니? 해결할 수 있다고 생각되면 행동하니? 모두… 지금은 아직 알 수 없는 일이지. 들리지 않나, 마그나스? …모두가 기뻐하는 목소리 말이야. 지금 알 수 있는 건 모두가 저렇게 기뻐하는 목소리가 우리가 한 행동의 결과라는 사실뿐이야.



▲ 오우거 때문에 가족까지 잃은 고데스라스


▲ 보기보다는 강하지 않다

제 2장 세계는 어둡고, 가야할 길은 하나도 없어…

견뢰지신 안키세스 : 유밀 왕자… 이제 돌아가죠.

왕자 유밀 : 아, 안키세스… 아버지는 무엇을 바라고 계신 걸까? 서부에서 나보고 무엇을 이루라고…? 나에게 로디스군을 상대하라고 말했나? …어떻게 해야 되지? 어떻게 하면 나는 아버지에게 호감을 얻을 수 있을까…?

듣기 거북한 목소리의 남자 : 여기에 계셨습니까, 유밀 장군.

기사 볼드윈 : 늦었습니다만, 장군의 증표를… 왕가의 신검을 가지고 왔습니다. 이 아이는 왕자의 신변을 걱정해서 데리고 왔습니다. 평민이지만, 나이, 기품 모두 장군에게 어울린다고 생각하는데…

유밀 : …너의 … 네 이름은…?

소녀 : 마리·카란이라고 합니다.

유밀 : …왜지? 나는 너를 알고 있어. 너는…

마리 : 캬아!

유밀 : …지진인가?

볼드윈 : 훗, 고대의 신도 유밀 장군이 마음에 드는 모양입니다.



▲ 신검을 건네 받는 유밀

제 10화
-이상과 현실-
크레넬(クレネル) 협곡

전략 회의

마그나스 : 어떻게 된거야, 이런 장소에서, 쉴 틈이 없는데…

휴고 : 선행하던 자가 습격을 당했어…

마그나스 : 적의 소속은? 설마 서부군이? …벌써 여기까지.

휴고 : 서부군은 아닌 것 같지만 우리에게 적의를 품고 있는 것만은 틀림없어. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 남동쪽에 위치한 발데라(バルデラ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북서쪽을 향해 약 하루가 걸리는 튜아하(トュアハ)지. 이 도시의 제압이 이번 작전의 목표가 된다. 정찰 부대의 보고에 의하면 하천을 경계로 상당수의 적 부대가 있다고 하지만, 특별한 움직임은 보이지 않고 있어. 비행 부대가 아니라면 이 하천을 넘기 위해서는 2개의 다리를 이용해야 돼. 적은 틀림없이 우리가 하천을 넘어 오길 기다려서 공격해 올거야. 적의 정체를 알 수 없기 때문에 이쪽에서 공세를 펴야 하겠지.



▲ 적은 하천을 경계로 포진하고 있다

승리조건	적 본거지(튜아하)의 제압
패배조건	아군 본거지(발데라)의 제압, 마그니스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
발데라(バルデラ)	108	84	
모바에(モバーエ)	193	44	
키파(キファ)	154	28	상점
브레임(ブーレム)	293	22	마녀의 관
칼노트(カルノト)	173	42	
튜아하(トュアハ)	4	50	

■키파 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
시프레의 지팡이	20	법의	50
라이트 메이스	30	마도사의 옷	80
속성마도서	100	아뮬렛	40
로브	30	로자리오	50

키파

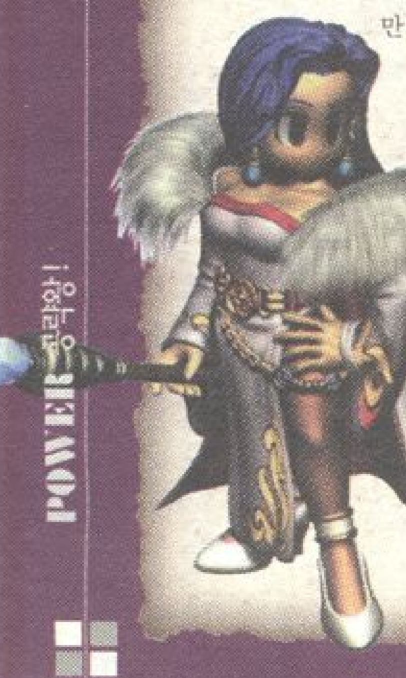
혁명군 전사 : *진정한 혁명을 지향하는 자로써 충고한다!! 너희들과 함께 행동을 한다면, 혁명은 영원히 성공할 수 없어. …알겠나? 너희들은 방해가 될 뿐이야! 혁명군의 짐이 될 뿐이라고! 혁명에 대해서 생각했다면 어떻게 해야 하지? …여기서 죽어 버렷!*



▲ 자칭 혁명군 전사

전략

맵은 작고 거점의 수도 모두 6개밖에 되지 않지만, 적의 공격력이 강해지기 때문에 소모전으로 가게 된다. 특히 적은 아이템을 사용하면서 체력을 회복하기 때문에 아군도 만반의 준비를 해두어야 한다. 먼저 얼라이먼트가 낮은 유니트로 아군 본거지 서쪽에 있는 키파를 해방시키고, ALI가 중간인 유니트로 북쪽에 위치한 모바에를 해방시킨다. 이 두 거점을 본거지로 하여 강 건너편에 있는 적을 공략하자.



BOSS・・・・・・・
불궤자(不軌者) 나가테

3회 공격을 가하는 나가테는 매우 강력하며, 그의 수하도 모두 재빠른 닌자와 펜서들이다. 또한 뒤에서 접촉하더라도 나가테는 가운데에 있기 때문에 그 효과를 볼 수 없다. 그러나 가운데라는 위치는 직접 및 마법 공격이 모두 통하기 때문에 배틀 커맨드 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 이용하면 의외로 쉽게 처리할 수 있다.

나가테 : *너희들, 꽤 하는군… 프레드릭은 반역이라도 하겠다는 건가. 하지만 안됐군. 우수하더라도 너희들 생각처럼 움직이지는 못할 테니까. 모든 것은 혁명을 위해서… 너희들은 여기에서 사라져야겠어.*

아군 : *왜 같은 혁명군을 공격하는 거야!!*

나가테 : *녀석의 행동에 이제는 질렸어. 모두가 사이좋게 지내자고 하다니… 꿈같은 이야기야. 꿈!! 너희들을 물리치고 나만의 세계를 만든다! …거역하는 놈들은 모두 죽이겠어!*



▲ 닌자 마스터 나가테

보스 나가테를 물리치면

레이드 : *기대하던 장군 취임을 축하드립니다. 장군의 의자는 어떻습니까?*

유밀 : *… 오늘 용건은 뭐지?*

레이드 : *너무 그러지 마십시오… 오늘 뵌 이유는 다름아니라, 혁명군의 진압에 관한 일입니다. 안키세스님도 계시니까 서부군만으로도 충분하다고 생각됩니다만… 전장에서는 무엇이 일어날 지 모릅니다. 그래서 강력한 원군을 데리고 왔습니다.*

안키세스 : *우리 나라 사람이 아닌 듯 한데… 설마 로디스의…*

레이드 : *과연 안키세스님!! 맞습니다. 실은 로디스 교국에서 빌려 온 것입니다.*

안키세스 : *바보같은! 로디스에게서 빌렸다고? 이 싸움은 파라티누스 국내의 문제. 모든 것은 우리의 손으로 해결해야 돼!*

레이드 : *당신은 아직도 그런 말을 하는 겁니까!? 이 나라 어디에 그런 힘이 있습니까? 국내의 문제? 이 나라를 실제로 움직이고 있는 것은 누구지!? …우리는 파라티누스라는 지역에 살고 있는 로디스령 사람일뿐입니다. 혁명군을 물리치지 않으면 이 국가마저도 없어지지요. …알겠습니까? 그러고 보니 당신의 아들은 혁명군에 가담했다고 하는데… 아들과 싸울 수 있을까? 견뢰지신이라고 불리는 용장이 전투에서 소극적으로 임해도 어쩔 수 없겠지요?*

유밀 : *안키세스, 정말인가!? 마그니스가 혁명군에 참가한거야?*

레이드 : *'귀족 죽이기'의 안키세스님이라도 아들의 반란은 꺼림직한가 보죠? 왕자에게는 알리지 않은 것 같군요. 왕자, …왕자의 친구인 마그니스는 남부군에 속해 있었지만… 현재는 혁명군 소속, 남부 제압전에 참가하고 있습니다.*

유밀 : *거짓말이야! 엉터리라고!!*

레이드 : *거짓말이 아닙니다. 유감이지만 왕자… 그는 내가 보는 앞에서 적으로 돌아섰습니다. 모든 것은 사실입니다.*

안키세스 : *레이드!! …중앙의 의향은 알겠지만 우리 군에게도 자존심이 있어. 힘을 빌린다면 사기에도 영향이 미치지. 이번 이야기는 없었던 것으로 하지. 그대로 왕에게 전해.*

레이드 : *그렇게까지 말씀하시니 어쩔 수 없군요. 단, 나도 혁명군 진압을 지시받은 이상, 이대로 돌아갈 수는 없습니다. 우리는 이후, 독자적으로 행동하겠습니다. 그럼 유밀 왕자, 실례하겠습니다. 안키세스님, 귀공이 그 지위에 있는 이유는 폐하의 자비가 있어서입니다. 잊지 마시길… 가자!!*

유밀 : *왜… 마그니스, 남부에서 무슨 일이… 무슨 일이 일어난 거야? 왜 혁명군에… 안키세스, 당신은 알고 있었지? 난 안되는 거야? 아무 힘도 없으니까… 나에게는 이 나라를 바꿀 힘이 없으니까…*



▲ 아들과 친구의 반역 소식을 들은 안키세스와 유밀

제 11화
-망국의 전사-
지경 마이리쟈
(マイリージャ)

전략 회의

군사 휴고 : *정찰 부대에게서 재미있는 정보가 들어왔어. 이 곳 부대를 지휘하고 있는 건 레이드인 듯 해. 네가 있다는 걸 아니까 공격해 오는 것이겠지. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 동쪽에 위치한 황성 단크월트(ダンクワルト)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 서쪽을 향해 약 하루*

반 정도의 거리에 있는 불군드(ブルガンド)성이야. 이 성을 제압하는 것이 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대의 보고에 의하면, 서쪽으로 갈수록 적부대의 수가 증가한다고 해. 특히 중앙의 거점에는 복수 부대에 의한 견고한 방어진을 구축하고 있어. 이것을 파괴할 만한 요령이 있겠지. 또, 적은 적극적으로 진군하지 않고 각 거점을 지키면서 아군을 살피는 것 같아. 아까도 말했지만, 적부대를 지휘하는 건 레이드… 목적을 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 남자지. 또 적은 보다 강력한 클래스의 전사를 투입한 것 같아. 그러니 쓸데없는 싸움은 피하고, 팀웍과 지혜로 극복해 나가길 바래.



▲ 견고한 방어진을 구축한 레이드

승리조건	적 본거지(불군드)의 제압
패배조건	아군 본거지(단크월트)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
단크월트(ダンクワルト)	3	19	
이도프(イドフ)	229	41	
토블크(トゥブルク)	205	31	마녀의 관
레호보스(レホボス)	257	69	
엘고레아(エルゴレア)	334	49	상점
훈토아(フントゥア)	288	77	
바라이브(バライブ)	396	50	
타자(タザ)	24	47	
불군드(ブルガンド)	4	50	

■엘고레아 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	프란시스카	130
레저 햇	40	발더 소드	150
아메트	120	카이트 실드	70
그레이트 보우	90	프레이트 아머	230

전략

이번 스테이지는 4화와 동일하지만 적은 그보다 훨씬 강하다. 특히 그라프라라고 하는 용병들은 매우 강력해서 2~3개 정도의 아군 유니트가 돌아가면서 싸워야 처리할 수 있다. 아군 캐릭터가 죽을 것 같으면 퇴각 명령을 사용하여 차륜전으로 확실하게 처리하자. 퇴각 명령을 사용한 다음에는 아이템으로 회복해 둘 것. 그리고 적 유니트는 계속해서 아군 본진으로 공격을 가해오며, 이들의 공격도 강하기 때문에 초반에 섣불리 움직이지 말고 방어에 주력하자. 적들은 비행부대가 많기 때문에 거점을 비워두면 제압 당하는 경우가 있으니 방어 병력을 남겨야 한다. 초반의 공격을 막아냈으면 주력 부대를 2개로 나누어서 레호보스-훈토아, 토블크-엘고레아-타자를 해방하자. 그리고 2부대를 이도프-하리이브의 해방에 사용하면 된다.


▲ 적의 용병 그라프라

BOSS・・・・・・・

중앙기사 레이드

자신이 한 일을 남의 탓으로 돌리는 레이드. 그는 그라프라와 함께 나오기 때문에 강력한 공격력을 자랑한다. 역시 차륜전으로 승부해야 하며, 체력이 떨어진 유니트는 아이템으로 회복하자.

레이드 : *배신자들, 자신이 무엇을 하고 있는지 알기나 해? 우리만이 아니라, 로디스까지 적으로 만들었다고. 여전히 자신들이 이길 수 있다고 생각하나? 보라고 이 녀석들을… 이 녀석들을 끌어들인 건 너희들의 운명이야!! 자기만 생각하지 말고 조금은 주변을 돌아보는 게 어때, 응?*

아군 : *왜 너에게 그런 말을 들어야 하지! …약자에게 모든 것을 떠넘기고, 자신들은 아무 것도 하려 하지 않지. 맛있는 곳만 손을 뻗어. …너희들은 언제나 그래.*



▲ 그는 왜 달변이다


▲ 강력한 그라프라로 방어하는 레이드

레이드 : *아직도 모르겠어? 불행의 원인을, 모든 것을 우리에게 뒤집어씌우는 것은 아니야? 모든 것을 우리 탓으로 돌리는 거냐고! 입만 열면 우리들에 대한 불만… 이것이 너희들의 일이다… 자신의 무력함을 알아라!*

레이드를 물리치면

레이드 : *오늘은 이 정도로 해두지… 잊지마! 이 나라를 전장으로 만든 것은 너희들이야! 로디스를…, 볼마우카인을 끌어들인 건 너희들이야!! 잘 기억해 둬!!*

제 12화 -견뢰지신- 소아슨(ソアソン) 대지

전략 회의

마그나스 : *…볼마우카인을 싸움에 끌어들인 건 우리들인가? 날담 병단을 이 싸움에 끌어들인 것이 혁명군인가…? 정말 우리가 원인인 것인가…?*

휴고 : *레이드에게 들은 것이 신경 쓰이나 보지? 유감이지만… 녀석이 말한 대로 우리의 존재가 그 원인이겠지. 하지만 '끌어들였다'는 것은 우리가 아니야. 서부군, 그리고 이 나라지.*

마그나스 : *…그것은…*

휴고 : *11년전, 로디스의 광염십자군에게 패했던 날담 왕국… 나라를 잃어버린 볼마우카인들은 지금, 싸움의 승자와, 그것을 따르는 자의 욕망을 위해 이용되고 있어. …괜찮은가, 마그나스? 네가 갖고 있는 검은 사람을 해치기 위한 것인가? 사람을 지키기 위한 것인가? 그것은 사용하는 사람의 마음에 달려 있어… 그렇지? … 이것과 같은 거야. 원인은 우리에게 있을지 몰라도, 그것이 다른 사람을 이용하는 이유가 될 수 있을까? 누가 그것을 허락했지? 누구에게 그것을 결정할 권리가 있지? 이것이 현재의 상황… 지금은 눈앞의 일만 생각해야 돼. 이번에는 북동쪽에 위치한 세레스토스(セレストゥス)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 남서쪽으로 하루 정도의 거리에 있는 고성 지기벨트(ジキベルト). 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 강 남쪽에 있는 마을을 제압하고, 그대로 이쪽을 향해 진군중이야. 또 비행 부대의 존재도 확인되었어. 어떤 행동을 보일지 모르지만 충분히 경계를 해야 돼. 미확인 정보지만 적이 다리에 어*



▲ 적은 비행부대를 앞세워서 북상한다

떤 조작을 한 것 같아.
여기는 남부 침공을 목적으로 한 서부군의 본진이 있어. 혼란한 마음을 갖고 있으면 이기기 어려운 상대야. …각오는 단단히 해 두었지?

승리조건	적 본거지(지갈벨트)의 제압
패배조건	아군 본거지(세레스토스)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
세레스투스(セレストゥス)	52	50	
트리슬(トリスル)	243	49	
코크란(コークラン)	218	46	마녀의 관
세파빌(シェファービル)	162	56	상점
지람(シラム)	80	88	
지기베루트(ジギベルト)	53	50	

■세파빌 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 메이스	180	발더 크로	280
발더 클럽	220	발더 엑스	300
발더 스피어	230	하드 레저	150

전략

역시 이 스테이지에서도 그라프라가 등장한다. 까다로운 적이니 적 하나에 2~3개의 유니트가 차륜전으로 싸우는 것이 좋다. 조금 지나면 지람 마을과 세파빌을 잇는 다리가 파괴된다고 알려 온다. 이 다리가 파괴되면 비행부대 외에는 적이 세파빌로 접근을 할 수 없으니 차라리 그냥 놔두자. 아군의 주력 부대는 트리슬 - 카피스카우로 이동시켜서 마그나스의 아버지를 공략하자.



▲ 다리가 끊어져서 적은 건너갈 수 없다

BOSS

견뢰지신 안키세스

역시 마그나스의 아버지답게 매우 강하다. 전열에 강력한 방어력을 갖고 있는 고렘이 아니면 그의 손에 쉽게 죽을 수 있다. 안키세스 이외의 유니트는 나이트와 발키리로 아들의 공격력을 낮추기 위해서라면 뒤에서 접근하는 것도 좋다. 별 뾰족한 방법은 없고 역시 차륜전으로 상대하는 것이 좋다.

안키세스 : 누가 이 같은 지시를 내렸어!? 대답해 봐! 누구의 지시를 따른 거야!

서부군 병사 : …레이드님이… 날담 병사를 사용하라고…

안키세스 : …알았다. 이제 됐어, 물러가.

서부군 병사 : 하, 하지만…

마그나스 이외의 유니트가 접촉하면

안키세스 : 물러가! 나는 서부 부장군 안케세스, 안키세스·가란트다! 너희들의 지휘관은 누구야? …그 이름을 들어보자!

아군 : ……

안키세스 : 왜 그래? 자신을 지휘하는 자의 이름도 몰라?

아군 : 혁명군 창천 기사단… 마그나스…가란트…

안키세스 : 그래…, 녀석이…. 하하하, 좋은 기회다. 너희 혁명군의 실력, 여기에서 시험해 보지!

마그나스가 접촉하면

마그나스 : 아버지…

안키세스 : …너구나…

마그나스 : 로디스의 수하가 되는 것이, 당신이 선택한 길입니까?

안키세스 : 그렇다면? 아니면 내가 '물러'라고 말하면, 싸움은 피할 수 있을까? …좋은 기회다. 혁명군의 실력, 시험해 보지!



▲ 그의 공격은 매우 막강하다



▲ 적이 되어 버린 아버지와 아들

안키세스를 물리치면

안키세스 : 강해졌군… 마그나스. 하지만 그 정도로는 이 나라를 바꿀 수 없어. 네 앞에서 방해하는 것은 나만이 아니거든…

마그나스 : 어떤 의미죠?

안키세스 : 나라를 반역하는 것은 로디스 교국을 적으로 돌리는 것과 마찬가지야. 그리고 서부군을 지휘하는 것은… 유일 왕자다. 알고 있었겠지? …우는 목소리는 하지마. 네가 선택한 길이니까.

마그나스 : 우리는 지금부터 어떻게 해야 하지? 상층부의 지시에 따라서… 볼마우카인을 해방시켜야 하나? 그들을 이용하기 위해서 해방시키면… 그래도 괜찮을까!?

휴고 : 3가지를 선택할 수 있어. …명령위반을 포함해서, 알겠지?

마그나스 : 상관없어, 말해 줘!

휴고 : 첫 번째는 지시대로 아우드베라 고지의 채굴장을 해방시키는 일이지만, 적부대와 싸움이 예상돼. 문제는 거기에서 일하는 사람들을 싸움에 끌어들이게 된다는 점이지. 큰 피해가 나올 거야. 두 번째는 상층부의 지시를 무시하고 이타카 산으로 복상하는 것. 볼마우카 인과 접촉을 피하는 행동이지. 그대신 서부군과 결전을 빨리 할 수 있어. 마지막은 서쪽으로… 바다와 접한 세이블 저지를 해방하는 것이지. 그곳에는 옛부터 볼마우카인이 살고 있던 토지. 뭔가 좋은 해결 방법을 찾을 수 있고, 그 사이에 사태가 진전되는 것을 기대… 다시 말하자면 사태를 지켜보는 것이지.

마그나스 : 모두를 구할 방법은 없는가…?

휴고 : 그건 너무 지나친 이야기야. …무엇을 버리고, 무엇을 취할 것인가? 모든 것은 너에게 달려있어… 마그나스.

사태를 지켜보는 쪽인 서쪽으로 향하자.

제 13화
-고도(古の都)-
세이블(セイブル) 저지

전략 회의

마그나스 : 난 날담 병사와 싸우기 싫어. 어떻게 해야 하지? 그들과의 싸움은 피하고 싶은데.

휴고 : 그들도 이런 싸움은 바라지 않을 거야. 하지만 싸울 필요는 있어… 그들과의 싸움을 피하는 것은 어려울 거야. 이 토지는 옛부터 볼마우카 사람이 살고 있는 지역. 이 땅을 해방시키면 어떤 좋은 일이 생길지도… 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 동쪽에 위치한 테밀(テミル)을 본거지로 행동을 하게 된다. 목표는 본거지에서 서쪽으로 약 하루 정도 걸리는 크로탈(クロタール)이야. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이 된다. 정찰 부대에 의하면 적군은 수지로 대항하기 위해 전령 부대를 파견하였다. …원군을 부르기 위한 목적이야. 전령 부대의 존재는 확인했지만 그 위치까지는 파악할 수 없었어. 원군을 부르기 전에 전령



▲ 적의 전령 부대를 찾으라는데…

부대를 발견하고 전멸시키면, 싸움은 유리하게 진행될 거야.

승리조건	적 본거지(크로탈)의 제압
패배조건	아군 본거지(테밀)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
테밀(テミル)	273	25	상점
킬스(キルス)	236	36	
프릴기(プリルギ)	280	25	마녀의 관
바이마크(バイマク)	157	66	
시치다루이(シチダルイ)	196	16	
코톨타스(コトルタス)	181	69	
쿠바(クバ)	193	72	
크로탈(クロタール)	27	50	

■테밀 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 헬름	170	발더 실드	250
라프차 로즈	120	현자의 옷	300
브레시드 소드	400	발더 아머	420

전략

적의 클래스가 높아져 나온다. 아군의 클래스는 아직 노비스 정도일텐데, 적군은 마스터 클래스가 리더로 나오며 위력을 발휘한다. 또한 전 스테이지에서 주인공을 괴롭히던 그라프라도 함께 나온다. 이들을 상대할 때에는 3~4개의 유니트가 몰려다니며 차륜전을 펼쳐야 한다. 하지만 적들은 아이템을 기막힌 타이밍으로 사용하니, 급하게 처리하려 하지 말고 천천히 하나씩 없애자. 남쪽 루트인 킬스-아스나벨은 N과 L로 이루어진 유니트를 보내서 해방하고 나머지 아군의 주력 유니트는 중앙로를 따라서 시치다루이-프릴기를 해방시키자. 그리고 이곳의 보스인 리델을 동료로 만들기 위해서는 제압이 아닌, 반드시 도시를 해방시켜야 한다. 또한 남성 유니트인 주인공으로 만날 것.

BOSS • • • • • • •
명현사 리델

예명답게 그녀의 클래스는 아처이다. 또한 그녀는 뒤에 배치되어 있으므로 뒤에서 접근한 다면 방어면에서 상당한 이득을 얻을 수 있다. 리델이 전열로 바뀌기 때문이다. 같이 있는 세이렌도 전열에 배치되니 쉽게 이길 수 있을 것이다.


직·간접 공격이 강력한 리델 부대 ▶

리델 : 기다리고 있었어, 혁명군!! 나는 리델·크라인, 원 중앙군, 적기 기사대… 남부의 땅에서 파멸된 부대의, 단 한 명의 생존자… 동료의 원한을 갚아주지!

마그나스 : 동료의 원한?

리델 : 모르는 채 하는군? …그렇군, 자신들이 오우거를 사용했다는 것을 인정할 수 없겠지.

마그나스 : 남부에서 일어났던 싸움 말인가? 틀려! 그것은 우리들이 아니야!!

리델 : 거짓말!! 고데스라스 장군에게 모든 것을 떠넘긴다고 해서 믿을 것 같아? 아니 장군이 그런 일을 했다고 해도 왜 아군을 공격한 거지? 이상하지 않아?

마그나스 : …고데스라스는 어두운 감정에 지배된 거야. 암흑도에 빠졌던 거지… 부탁한다, 믿어줘.

리델 : …알겠어, 믿지. 나를 이긴다면 말이야!

리델을 이기면

리델 : 제가 졌습니다. …알겠습니다, 여러분의 말을 믿죠. 저도 나라에 대해서 의문을 느끼고 있었고… 저도 함께 하겠어요! 동료의 죽음에 대한 진상을 알기 위해! 게다가 피부와 머리색에 구애받지 않는 세상이 더욱 좋을 것 같고, 응, 괜찮죠?

마그나스 :



환영합니다, 리델.

리델 : 고마워요, 마그나스. 분명 힘이 될 거에요.



▲ 동료가 되어 주겠다는 리델

볼마우카인 청년 : 당신 덕분입니다. 정말 고맙습니다.

마그나스 : 우리들은 계속 서부군과 싸울 것입니다. …이것은 우리 나라의 문제입니다. 더 이상 당신들을 싸움에 끌어들이고 싶지 않아요. 닐담 병사와의 전투를 피할 수 있는 방법은 없습니까?

볼마우카인 청년 : 그들도 우리들과 같은 생각이지만… 우리는 아직 많은 수의 동포가 잡혀있습니다. … 내 친구도… 이것은 로디스의 짓… 우리나라를 동서로 분열시킨 것도, 그 원인이 된 왕자들의 분열도, 전부 로디스 녀석들이 한 짓입니다. …우리는 민족의 유대감을 매우 중요시하고 있습니다. 서쪽일은 어쨌든, 채굴장에 잡혀있는 동료를 해방시킬 수 있다면, 혹시…

마그나스 : 우리가 아우드베라 채굴장을 해방시킨다면… 닐담 병사는 싸움을 계속할 이유가 없어진다. …이런 뜻이죠?

볼마우카인 청년 : 확신은 할 수 없지만, 사태가 악화되는 것을 막을 수는 있겠죠. 우리들 만으로는 무리지만… 주류 부대에게 들키지 않고 채굴장에 접근할 수 있는 방법이 있습니다. 당신들이 하겠다면, 우리도 협력을 아끼지 않겠습니다.

제 14화
-여러 가지 생각-
아우드베라(アウドヴェラ)

전략 회의

전령병 : …성공입니다! 선행한 별동대의 손에 의해… 아우드베라 채굴장을 해방시켰습니다!!

휴고 : 볼마우카인들의 협력이 있으니, 이렇게 간단하게 이루어지는군.

마그나스 : 이것으로 닐담 병사들과 싸우지 않아도… 휴고, 현재 서부군의 움직임은 어떻지?

휴고 : 몇 시간 전에 지기벨트를 제압, 그 직후에… 남부에서 온 우리들의 원군과 접촉이 확인되었어. …원군의 피해는 불명이야. 자, 설명을 시작하지. 이번에는 여기 아우드베라 채굴장을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽으로 약 하루 반나절 거리에 있는 고성 지기벨트(ジギベルト). 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰부대에 의하면 적이 이쪽을 향해 진군을 개시했다는 보고가 들어왔어. …적부대와는 어느 정도 거리가 있지, 우리가 주도적으로 공격하여 각 거점을 공략하면서 주도권을 잡는 편이 좋아.



▲ 적극적인 공격으로 주도권을 잡자

승리조건	적 본거지(지기벨트)의 제압
패배조건	아군 본거지(아우드베라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모랄	시설
아우드베라(アウドヴェラ)	103	66	
셀드비아(セルドビア)	102	21	마녀의 관
치그닉(チグニック)	226	40	
베셀(ベセル)	273	78	상점
우나라크리트(ウナラクリート)	67	28	
블트(ブルト)	147	69	
바로(バロー)	241	32	상점
지기벨트(ジギベルト)	53	50	

■베셀 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 메이스	180	발더 크로	280
발더 클럽	220	발더 엑스	300
발더 스피어	230	하드레져	150

■바로 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
고깔 모자	100	로브	30
아펫트	120	마도사의 옷	80
시프레의 지팡이	20	발더 아머	420
속성 마도서	100	아뮬렛	40
암흑 마도서	300		

플드

성모 아이샤 : *창천 기사단이군요? 저는 아이샤. 볼마우카인 구출을 위해서 협력하고 있지만 적의 습격을 받아서 저만 늦게 도망쳤어요. 혹시 좋으시다면 함께 행동하고 싶은데…*

아군 :

1.환영합니다　2.우리만으로 괜찮습니다

환영합니다. 아이샤씨.

아이샤 : *고맙습니다. 작은 힘이나마 도와드리겠습니다.*



▲ 성모 아이샤의 참가

전략

초반에는 중립 지역이 두 곳 있다. 먼저 이곳을 제압한 다음 전투의 중요한 장소가 되는 베셀을 확보하자. 적 부대가 내려오는 것을 이 곳에서 차단한 다음 도시를 해방시키면서 보스인 타즈토를 향해 진격하자. 이 곳에서도 그라프라가 등장하며, 아군의 강력한 부대로 활로를 개척하며 진격하는 것이 좋다. 이제는 부대의 역할을 확실히 하여 키우는 것이 좋다. 도시 해방을 위한 카오스, 로우 부대, 아군의 진격 루트를 개척하는 암살 부대 등으로 키우자.



▲ 초반에 베셀을 확보하는 것이 중요



▲ 강력한 암살 부대로 진로를 확보하자

BOSS

유사의 타즈토

타즈토는 고렘 두 마리와 함께 나오는 돌마스터로 문제는 전열에 있는 고렘이다. 고렘의 방어력이 우수한 데다가 돌마스터는 고렘의 능력을 올려주는 캐릭터이기 때문이다. 따라서 후열에 있는 타즈토를 앞으로 나오게 하기 위해 뒤에서 접근하자. 그리고 배틀 커맨드 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'를 이용하면 된다.

유사의 타즈토 : *왜 혁명군이 볼마우카인을 위해 싸우지? 그 녀석들 따위…*

타즈토를 물리치면

타즈토 : *…이, 이런 일로 국가를 위험에 빠뜨리다니…*



▲ 의외로 약한 타즈토, 뒤를 노리자

볼마우카인 청년 : *고맙습니다. 하지만 괜찮겠습니까? 우리들을 위해… 이국인인 우리들을 위해 이처럼 위험한 모험을 하다니.*

마그너스 : *당신들을 해방시킨 것은 혁명군에게 협력해 달라는 뜻입니다. 로디스군과의 전투에 대비하여 혁명군의 병력을 증강시키기 위해서, 이것이 채굴장을… 당신들을 해방시킨 이유입니다. …하지만, 내가 여기에 온 것은 그런 것을 위해서는 아닙니다. 우리는 같은 상황에서 괴로워하는 당신들을 보고 지나칠 수 없었습니다. 닐답 병사와의 결전을 피하고 싶었습니다. 계급 제도의 폐지와 로디스로 부터의 독립. 그것이 우리가 원하는 목적이니까…*

볼마우카인 청년 : *…… 우리보고 협력해 달라는?*

마그너스 : *…아니, 우리는 이대로 가겠습니다. 어떤 보답도 없이 떠나는 것을 용서하십시오.*

볼마우카인 청년 : *용서할 것도 없이… 우리도 더 이상 도와드릴 수 없습니다. 하지만 당신들은 로디스의 공포를 아직 알지 못합니다. … 너무 몰라요.*

제 15화
-휘감겨오는 불안-
이타카(イタカ)

휴고 : *이 땅을 해방시키면 서부군의 거점인 탈페이아 성은 눈앞이지. 드디어 서부군과 본격적으로 싸우게 되는군…*

마그너스 : *…혁명군과 서부군의 싸움은 피할 수 없을까?*

휴고 : *서부군도 이 싸움은 달가와 하지 않을 거야. 하지만 어느 한쪽이 피하지 않는 한…*

혁명군 전사 : *서부군에서 유밀 장군의 사자라는 자가 왔습니다. 뵙고 싶다고 하는데… 어떻습니까?*

마그너스 : *…!! 유밀의 사자!?*

휴고 : *분명 나쁜 말은 아닐 거야. 만나 보지, 마그너스.*

마그너스 : *…아, 그래. 만나겠다고 해. …우리도 곧 간다.*

혁명군 전사 : *알겠습니다.*

서부군 사자 : *…어서 보십시오. 우리 장군의 서신입니다.*

휴고 : *…이것을 믿어도 되겠습니까?*

사자 : *우리 장군은 사려가 깊은 분입니다. 더 이상 무의한 싸움을 바라고 계시지 않습니다. 또 혁명군의 정당성도 인식하고, 화해를 통해 평화로의 제 일보를 걷고 싶다고 말씀하셨습니다.*

마그너스 : *중앙은 알고 있습니까? …닐답 병사는 어떻게 되죠?*

사자 : *중앙과는 현재 교섭중입니다. 서부군의 의향은… 이 이후의 전투에서는 닐답 병사를 참가시키지 않을 예정입니다.*

마그너스 : *전투에는 가담하지 않는다… 하지만 해방도 하지 않겠지. 로디스에 반역하지 않겠다는 뜻인가…*

사자 : *아, 아니, 그렇지 않습니다. 오직 평화적으로 문제를 진행하기 위해서는, 순서가 있는 법이니까요.*

마그너스 : *……*

전령병 : *말씀 중에 실례합니다! 적군이 침공을 개시하였습니다. 볼마우카인 병력이 주체가 된 모양입니다!*

마그너스 : *뭐라고! …우리들을 속인 건가!?*

사자 : *설마, 그럴 리가… 닐답 병단을 통솔하다니… 혹시 우리들의 움직임을 눈치챈 중앙군의 기사… 레이드가 그의 권한을 이용하여…*

휴고 : *…알겠습니다. 당신들과 유밀 왕자를 믿겠습니다. 하지만, 우리들은 결정권한을 가지고 있지 않습니다. 위의 지시를 받아야 하는데…, 괜찮겠습니까?*

사자 : 알겠습니다. 장군과 함께 좋은 대답을 기다리고 있겠습니다.



▲ 서부군과의 화해를 시작한다

전략 회의

휴고 : 그럼… 곤란하게 됐군. 설명을 시작하지. 이번에는 여기 수마의 땅 시보이간(シボイガン)을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽에 위치하고 약 하루 반나절 걸리는 갈스빈터(ガルスヴァンタ)야. 이 도시의 제압이 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 강을 두고서 병력의 대부분을 집결시킨 것 같아. 이 배치는 기다릴 가능성이 높지. …공격할 때에는 주의해야 돼. 미확인 보고지만 적이 다리에 무언가 장착한 것 같아. 다리를 건널 때 주의하라고.

승리조건	적 본거지(갈스빈터)의 제압
패배조건	아군 본거지(시보이간)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
시보이간(シボイガン)	91	37	마녀의 관
카크트빅(カクトビック)	289	33	상점
키노라(キノーラ)	125	25	
나키나(ナキナ)	226	52	
라비시즈(ラビシズ)	229	82	
베라크라(ベラクーラ)	123	74	
티로로(ティロロ)	121	19	
케치칸(ケチカン)	48	11	
라튜크(ラチューク)	201	28	
갈스빈터(ガルスヴィンタ)	122	50	

■카크트빅의 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
밴다나	20	브레잇소드	400
깃털장식	60	마술사의 로브	120
에스톡	250	스케일아머	200
후루	320	아뮬렛	40

전략

먼저 게임이 시작되면 절대 오른쪽으로 이동하지 말고, 북쪽에 위치한 베라크라와 쿠치칸을 해방시킨다. 쿠치칸을 점령하면, 다리가 폭파되며 쿠치칸에서 성으로 이동할 수 없게 된다. 이렇게 하는 이유는 바로 바드를 동료로 얻기 위해서인데, 이 상태로 나키나에 접근하면 바드가 있다. 그를 동료로 만들기 위해서는 한번은 싸워야 하지만 죽여서는 안된다. 바드는 공격 범위 안에 아군이 접근하면 공격해오며, 모두 그라프라로 구성되어 있기 때문에 섣불리 접근해서도 안된다. 북쪽을 점령했다면 나키나 위에 있는 숲을 통해 바드의 공격 범위를 벗어나며 진행하자. 왼쪽에 있는 도시를 모두 해방하고 보스인 레이드만 남겨 두었다면 일단 주력 부대를 레이드의 뒤쪽으로 이동시키자. 그리고 레이드를 공격하기 전, 바드와 전투를 한 다음 바로 퇴각한다. 그리고 레이드를 물리치면 그를 동료로 맞이할 수 있을 것이다.

스테이지 클리어후 바드를 얻었으면 소아슨 태지(ソアソン 台地)로 가자. 바드를 리더로 하는 유니트를 만든 다음 세퍼빌(シェファービル)마을에 가서 정보를 얻으면 방어구인 이다텐의 유자를 얻을 수 있다.



▲ 일단 바드와 접촉하지 않도록 주의



▲ 한번은 싸워야 한다

BOSS・・・・・・・

중앙기사 레이드

이번 스테이지의 보스인 레이드는 후열에 파라딘 2명이 회복을 해주기 때문에 정면에서 접근하면 이기기 힘들다. 파라딘이 전열이 되게끔 뒤에서 접근하자. 레이드의 뒤쪽으로 3부대가 이동하여 차륜전을 벌이자. 레이드는 중앙에 있어서 직·간접 공격을 모두 가할 수 있다.

레이드 : 원군은 어떻게 됐어!? …서부군은 어때?

중앙군 기사 : …원군은 없습니다. 서부군은 침묵을 지키고 있습니다.

레이드 : 제길, 안키세스 녀석, 가만히 보고만 있을 건가! 부자 모두 재수 없어! …볼드윈님은? 볼드윈님은 어떻게 됐지?

중앙군 기사 : …먼저 퇴각하셨습니다.



레이드 : 이번에는 모두 내 독단이라는 건가. …결국 누구도 도와주지 않는군. 네녀석들 덕분에 내 인생은 이상해졌어. 자, 와라! 누구의 도움도 필요없어! 이 두 팔로 충분하다!

레이드를 물리치면

레이드 : …너희들은 이 나라를 어떻게 변화시키려고 하지? 혁명군의 존재는 이 나라를 보다 위험한 상태로 바꾸고 있어… 훗, 너희들의 승리는 쓸모없어…

뇌화의 바드 : 우리가 자유롭게 된 것은 당신 덕택이야… 모두 감사하고 있어. 고마워.

마그나스 : 신경 쓰지마. 그것보다 지금부터 어떻게 할거지? 너만 괜찮다면 혁명군과, 나와 함께 행동하지 않을래?

닐담 병사 : 고맙습니다만, 우리는 함께 갈 수 없습니다. 서쪽에 아직 많은 동료가 잡혀있기 때문이죠. …우리의 도움을 기다리고 있습니다. 그래서 우리는 서쪽으로 가야 합니다. 도움을 기다리는 동료를 위해!

바드 : 부탁한다. 함께 싸우게 해줘! …나만으로는 안되는가!? 이대로는… 동료가 이용되는 상황에서는 기분이 풀리지 않아!

마그나스 : 하지만, 너는 닐담 병사로써 소중한 인간이잖아…?

바드 : 모두에게 허락을 얻었어. …부탁해!

마그나스 :

1.네가 있다면 든든해	2.너에게는 가야할 길이 있어

네가 있다면 든든하다. …잘 부탁해.



▲ 동료가 되어주는 바드



▲ 카오스 프레임이 높다면 사라딘도 동료가 된다

제 16화
-전설의 땅- 케레오레스 산역 (ケレオレス山域)

전략 회의

휴고 : 이것이 이번 작전이야. 잘~ 들어둬. 이번에는 남서쪽에 위치한 무스니(ムースニー)를 본거지로 행동한다. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 이틀 정도의 거리에 있는 케레오레스(ケレオレス)유적이야. 이 유적의 제압과 서부성으로의 진로 확보가 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대의 보고에 의하면 민간(ミンガン) 마을을 경유하는 중앙 루트에는 적의 대부대가 배치되어 있는 것 같아. 적은 이쪽의 움직임을 막으려고 하는데… 그런데 정규군이 아닌 듯 해. 적의 정체를 모르는 이상, 무리는 금물이야. 다소 시간을 잃을 수 있지만 중앙 루트는 피하는 게 좋겠어.



▲ 적은 중앙에 집중 배치되어 있다

승리조건	적 본거지(케레오레스)의 제압
패배조건	아군 본거지(무스니)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
무스니(ムースニー)	117	35	상점
타나나(タナナ)	160	41	
도르보(ドルボー)	43	26	
지프산빌(ジプサンビル)	86	53	마녀의 관
민간(ミンガン)	122	39	
바레라(バレラ)	171	81	
에스카나바(エスカナバ)	66	80	
나타슈크안(ナタシュクアン)	188	48	
케레오레스 유적 (ケレオレス遺跡)	31	50	

무스니 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
하치가네	40	크레이모아	360
깃털장식	60	크로스아머	20
발더보우	160	하드레저	150
이치발	270		

전략

중앙에 집중되어 있는 적을 어떻게 처리하는가에 따라 승패가 좌우된다. 이번 스테이지에서 가장 까다로운 적은 코카트리스로 석화 공격을 사용한다. 석화 공격에 당하면 아이템 리바이브 스톤을 사용하지 않는 한 절대 풀 수 없다. 그러므로 코카트리스에 대항할 부대를 만들어야 한다. 전열에는 고렘 2마리를, 후열에는 영목의 방패(靈木の盾)를 장비한 캐릭터를 놓는다. 영목의 방패는 모든 상태 이상 공격을 막아 주며, 고렘은 스톤 고렘으로 변하기 때문에 절대 석화되지 않는다. 이 유니트로 코카트리스를 상대하자. 그리고 이번 스테이지의 적은 매우 강하기 때문에, 차륜전으로 한 유니트씩 각개 격파하자. 피해를 덜 받는 요령은 퇴각 명령을 자주 사용하는 것이다.

BOSS

환일의 지올스

지올스는 후열 중앙에 위치하고 있지만, 직접 공격을 가할 수 있기 때문에 '지휘관을 노려라' 커맨드를 사용하면 쉽게 이길 수 있다.

환일의 지올스 : 이 땅에 무슨 볼일이지… 방해가 된다… 사라져라!!


▲ 직접 공격 범위에 있는 지올스

마그나스 : 나는… 나는 도대체 어떻게 해야…

안키세스 : …오랜만이군, 마그나스.

마그나스 : …아, …아버지.

안키세스 : 혁명군은 화해에 응하지 않는 듯 하군…. 병사를 퇴각시킬 수 없을까? 이대로 싸운다고 해도 모두 상처만 입을 뿐이다. …무의미한 희생을 낼 수는 없어.

마그나스 : 우리들이 병사를 퇴각시키면 어떻게 되죠? 계급제도는? 중앙은? …로디스의 위협은? 눈앞의 싸움을 피하는 것은 할 수 있어도, 결국에는 아무 것도 변화되지 않아!

안키세스 : 아무 것도 변하지 않아? 너희들은 커다란 변화만을… 눈에 보이는 변화만을 원하는 것은 아닌가? '혁명'이라는 단어의 울림에 매혹된 것은 아닌가? …본래, 성장과 부패는 함께 진행되는 것이다. 그것만은 확실하지. 이 세상도 같다. 급진적인 변화는 동시에 바르지 못한 것을 만들어 낸다… 너희들의 방법이, 그런 경우와 다르다는 것에 아직 기대해 보라는 건가?

마그나스 : 눈앞에서 괴로워하는 사람들을 그대로 두라는 말입니까! 아무리 이상을 말해도, 높은 위치에 그 몸을 맡기고 있는 한 사람들의 마음에는 아무 것도 닿을 수 없어. …아버지들은, 이상에 취해있을 뿐이죠.

안키세스 : …높은 위치에 있으니까 많이 갖고 있는 것이다. 여유가 있기 때문에, 많은 자들을 생각할 수 있어. …개인적인 감정을 무시하고 싸울 수 있어. 유밀은 많은 국민을 위해서 국가를, …변혁을 바라고 있다. 유밀은 그것이 고귀한 자의 임무라 믿고서…, 나는 그런 유밀의 힘이 되어줄 생각이다. …마그나스, 혁명군은 이 나라를 이끌어 갈 수 있을까? 혁명의 끝에는 무엇이 나올까? 너희들은 싸우기에 앞서 무엇을 보고 있지? 프레드릭은…, 너는 이 나라의 지도자로서의 '도량'을 갖고 있는가?

마그나스 : …그건 모르겠습니다. ……하지만 유밀에게… 유밀이라면 그것이 가능하다는 뜻입니까? …도량을 갖고 있는 자입니까?

안키세스 : 지금은 아직 모른다. …하지만, 그 가능성에 걸어 보고 싶어.

마그나스 : ……;

안키세스 : 작별이다, 마그나스. …너는 너의 길을 가라.

마그나스 : 아버지! …한 가지만 가르쳐 주십시오. 왜, 아버지는 귀족 죽이기라 불려도 괜찮습니까? 왜, 진실을 말하지 않는 겁니까! …왜… 왜 어머니를 내버려 둔 겁니까?

안키세스 : …변하지 말거라, 마그나스. 왜? 너는 언제까지 그렇게 말을 걸어 왔지… 그날, 유밀을 습격한 자가 누구의 지시에 움직였는지 알고 있나? 유밀 살해를 지시한 것은… ………폐하다… 프로카스국왕…, 그 사람이다.

마그나스 : 바보같은…!

안키세스 : …그때의 폐하는, 분명 보통의 상태는 아니었어. 왕비의 죽음으로 시작된 불행한 일들. 폐하는, 모든 원흉이 유밀에게 있다고 생각한 것이지… 특이한 용모가 그 생각을 하게 만들었을지도 모른다… 이국 마도서의 단어를 믿었다고도 말할 수 있지. …내가 귀족을 살해한 것은 사실이다. 그리고, 이 이상은 말할 수 없었어. ……여기까지다….



▲ 아버지와 아들의 두 번째 만남

제 18화

-서쪽에서의 방문자-
아잘 평원(アジャール 平原)

전략 회의

휴고 : 이것이 이번 작전이야. 잘~들어. 이번에는 동쪽에 위치한 리메이라(リメイラ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 노이스트리엔(ノイストリエン)이야. 이 도시를 제압하고 서부성으로의 진로를 확보하는 것이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대에 의하면 아잘 평원 서쪽부터 다수의 비행 부대가 접근 중이라는 정보야. 서부군은 탈페이아성에서 그대로 남하하여 공격해 오겠지만… 약간 이상해. 혹시… 아니야. 억측일지도 모르니 그만 두지. 어쨌든 방심은 금물이야.



▲ 많은 비행 부대가 등장하는 스테이지

승리조건	적 본거지(노이스트리엔)의 제압
패배조건	아군 본거지(리메이라)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

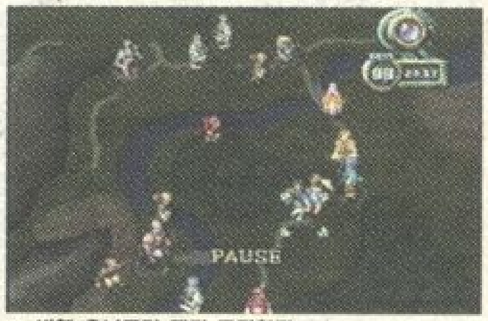
거점명	인구	모럴	시설
리메이라(リメイラ)	63	42	상점
프랏타리(フラッタリー)	270	80	
케그(ケグ)	157	14	마녀의 관
도핀(ドーフィン)	112	86	
드럼베러(ドラムベラー)	216	58	
코파마인(コパーマイン)	224	83	
케로나(ケローナ)	129	61	
노이스트리엔(ノイストリエン)	27	50	

리메이라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아멧트	120	밧크라	40
아크윈드	150	마술사의 로브	120
썬더스피어	320	발더메일	250
숙성마도서	100	아뮬렛	40

전략

이번 스테이지에서는 주로 비행 부대가 대거 등장한다. 비행 부대는 지형의 특성에 구애를 받지 않기 때문에 이동 속도가 빠르다. 따라서 거점을 확보한 다음 비워두면 적의 비행 부대에 당할 수 있다. 이를 방지하기 위해서는 초반에 시간이 걸리더라도 확실하게 적의 리더를 쓰러뜨려서 그 수자를 줄여야 한다. 또한 거점에 아군 유니트를 하나씩이라도 남겨서 방비를 해야 한다.



▲ 비행 유니트가 대거 등장한다

BOSS

구파의 로벨

로벨은 전열에 있고 강하지 않기 때문에 애써 뒤에서 접근할 필요가 없다. 이 군의 최강 부대를 보내서 상대하면 싱겁게 이길 수 있을 것이다.

구파의 로벨 : 이런 곳에서 만나게 되다니, …우리도 꽤 운이 좋군. 선발대도 나쁘지 않아. 그럼 동료들이 오기 전에 결판을 내 주지!


▲ 꽤 싱거운 상대

로벨 : 실컷 기뻐하고 있어라, 이단자들아… 본부대가 오면… 너희 혁명군도… 끝이다….

제 18화

-위험한 길-
앤티누스지방(ウェンティヌス地方)

디오 : 이대로 괜찮은 거야, 마그나스?

레이아 : 당신은 아버지와 친구를 상대로 싸우겠다는 건가요!?

휴고 : 둘 다, 침착해!

마그나스 : 서부성으로 진행하기 전에 말해 두고 싶은 것이 있어. 혁명군은 서부군에게 받은 화해 제안을 거절하고 싸우겠다고 했어. 모두 알다시피, 유밀 왕자는 내 친구이며 안키세스 장군은 내 아버지다. 싸우고 싶지 않아. 혁명군의 전사로써, 또 부대를 지휘하는 자로써, 이 싸움의 중요성은 알고 있어. 기세를 멈추어서는 안된다는 것도… 지금 이 기세가, 혁명을 위해 필요하다는 사실도 알고 있어. ……나는…

1.나는 사적인 감정을 버린다	2.나는 서부군과 화해할 예정이다

나는 서부군과 화해하려고 해. 배신 행위라고 말할 지도 몰라. 납득이 되지 않을 거야. 싸움을 바라지 않는 자들이 어떻게 싸워야만 하지? 책임은 모두 내가 진다. …협력해 줄 거야?

휴고 : 마그나스, 우리의 지휘관은 너야. 도대체 누가 너의 협력을 거부한 다고 하겠어? …그렇지?

레이아 : 들을 필요도 없어.

디오 : 드디어 죽이 맞는군.



▲ 중요한 선택, 일단 2번으로 공략을 진행하겠다

안키세스 : 이런 기회가 찾아오다니, 매우 기쁘게 생각합니다.

마그나스 : 그쪽에서 제안하지 않았다면 실현되지 않았을 겁니다. 저야말로 감사합니다.

안키세스 : 오랜만이군, …휴고.

휴고 : 너도 변하지 않았군. …안키세스.

안키세스 : ……

마그나스 : ……

휴고 : 이런 곳에 있으면 안되겠지. 자, 이쪽으로…



▲ 매우 기뻐하는 아버지

안키세스 : …알겠습니다. 당신들의 용기와 결단에 감사드립니다.

휴고 : 당신도 곤란한 입장이 되었군… 안키세스.

안키세스 : 그만큼 가치 있는 일이지. 그렇지 않은가?

휴고 : 그렇겠지.

디오 : 큰일이야, 안키세스씨! 유밀 왕자가 반역자에게 붙잡혔어!

마그나스 : 유밀이!? …누가 유밀을? 중앙인가?

디오 : 아니… 로디스다. 로디스의 기사가 나타난 것 같다.

안키세스 : …이 자식…

디오 : 그것뿐만이 아니야! 녀석은 왕자를 선동한 자… 반역의 주모자로 안키세스씨의 이름을 거론하고, 출두를 요구하고 있어!

안키세스 : ……알겠다…. 이 몸을 왕자를 위해 받치겠다. …그것도 좋겠지?

마그나스 : 안돼, 가면 안돼! 그것은 함정이야! 아버지마저 없다면 누가 유밀을 지켜요! 지금 유밀에게는 아버지밖에…

안키세스 : 알고 있다. 하지만 어떻게 하라는 거야!?

휴고 : …유밀 왕자가 무사하지 않다면 화해는 성립되지 않지. 어떻게 하지, 마그나스?

마그나스 : 가요, 아버지! 유밀을 구하러…. 내가 아버지를 지킵니다! 그리고… 유밀을 구하겠어요!

휴고 : 그렇게 결정했다면 빨리 현 상태를 확인해야지.



▲ 납치 당했다는 소식에 놀라는 안키세스

전략 회의

휴고 : 그럼 설명을 시작한다. 이번에는 남서쪽에 위치한 세이렘(セーレム)을 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 하루 정도의 거리에 있는 남부성 탈페이아(タルペイア)지. 이 성을 제압하고 로디스 기사에게서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 안키세스에게는 실헤트에서, 단독으로 행동한다는군. 적의 눈이 우리를 향하고 있을 때 안키세스가 적진 깊숙히 파고들어 간다. 적의 뒤를 노리는 방법은 이게 최적이야. 정찰부대의 보고에 의하면 대규모의 부대가 이쪽을 향해 진군하고 있어. 하지만 그 정도 규모이면서도 대열이 혼란에 빠지지 않고 오고 있어. …아마 서부군의 정예 부대일 거야. 어쨌든 이 대부대에 대해서는 전력을 다해 빨리 처리하는 것이 좋아.

승리조건	적 본거지(탈페이아)의 제압
패배조건	아군 본거지(세이렘)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
세이렘(セーレム)	140	84	
에로드(エロード)	122	33	
실헤트(シルヘット)	213	55	
리라이언스(リライアンス)	187	18	
이브기빅(イブギビック)	253	67	
호프델(ホープデール)	187	78	
카트라이트(カートライト)	253	79	마녀의 관
이글리크(イグルーリク)	244	12	
티민즈(ティミンズ)	230	35	상점
팔멜(パルメル)	99	15	
바딘(バディン)	236	10	
탈페이아(タルペイア)	177	50	

민즈 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아멧트	120	타워실드	350
아크윈드	150	밍크코트	250
발더스피어	230	헤비아머	650
숙성마도서	100	아뮬렛	40



▲ 제압 당한 탈페이아를 되찾는 것이 목적이다

전략

이 스테이지에서는 안키세스도 함께 전투에 참가한다. 그러나 플레이어가 직접 조정할 수 없는 유니트이기 때문에 각별한 보호가 필요하다. 그는 실헤트 성에서 대기하고 있다가 전장을 향해 움직이며 이글리크까지 진행한다. 그리고 체력을 회복하면 볼드윈을 향해 움직인다. 문제는 그 사이에 실헤트 성이나 다른 도시를 해방하는데, 다시 적에게 제압 당하면 카오스 프레임이 떨어지니 그의 뒤를 따라다닐 수 있도록 2~3개 부대를 함께 움직이도록 한다. 또한 적은 레기온 시스템을 적용한 유니트가 처음으로 등장한다. 초반이라 아직 위력이 강하지 않지만 떼거리로 몰려나오는 적은 의외의 일격을 가할 때가 있다.


▲ 안키세스의 부대는 강력하다

BOSS 기사 볼드윈

악명에 걸 맞는 위력을 갖고 있는 볼드윈. 하지만 똑같은 클래스에 같은 포메이션을 갖고 있는 안키세스와 전투에 들어가면 둘 다 비슷한 피해를 입고 물러나게 된다. 이때를 노리고 주변에서 대기하고 있던 아군 부대가 들어가면 더욱 손쉽게 처리할 수 있다. 볼드윈도 포메이션 중앙에 위치하고 있기 때문에 직·간접 공격을 모두 가할 수 있다.

볼드윈 : 정말 혁명군이 여기까지 오다니… 가자 유밀, 철수한다.

유밀 : 가까이 오지마! 나는 어디에도 가지 않아! 안키세스가… 마그나스가 여기까지 왔어. 나는 갈 수 없어!



▲ 높은 공격력을 자랑하는 볼드윈

볼드윈 : 그런 애같은 말이 통용된다고 생각하고 있어? 너는 나에게 인질로 잡힌 몸… 자유롭게 행동할 수 있을 거라 생각했나! 자아, 와라!!

유밀 : 놔, 놓으라고!

볼드윈 : …응? 뭐냐, 물러서 마리. 너도 함께 가기를 원하는 거야?

마리 : 유밀님을 놓아주십시오! …당신 마음대로 할 수 없어!

볼드윈 : 뭐라고…? 네가 유밀을 구하기라도 하겠다는 거야? 명황기사인 나를 상대하겠다고? 할 수 있으면 해봐!

마리 : 유밀님, 피하세요!

볼드윈 : 뭐지… 어째서 너에게 이런 마력이…

마리 : 유밀님, 빨리…, 빨리 피하세요.

유밀 : 너를 두고 갈 수는 없어. 자아 함께…

마리 : 저는 괜찮습니다. …유밀님, 빨리!

유밀 : 마리!!

볼드윈 : 흥!! …몇 번이나 같은 수법에 넘어갈 것 같아!! 이것은 이것대로 재미있는 일이 될 것 같군 쿠쿠쿳…

마그나스 : 유밀! …어디에 있는 거야, 유밀? 나다…, 마그나스다. 여기에 왔어…, 유밀…?

휴고 : ……마그나스…

마그나스 : 휴고, …어떻게 됐지!? 유밀은 있었어? ……유밀… 어디로 가버린 거야? 유밀!!



▲ 마리는 어떤 소녀인가



▲ 절규하는 마그나스

제 3장 시간은 흐르고, 사람은 그 책임을 짊어진다

제백 : …뭘 망설일 필요가 있어!? 이제 적은 중앙뿐! 동방 교회의 협력이 있으면, 우리의 승리는 확실하겠지?

프레드릭 : 중앙과 대항하는 현재 상태라면 화해도 꿈은 아니야. 우리와 중앙의 싸움은 국가에 큰 피해를 주고 있어. 그리고 가장 큰 타격을 입는 것은 중앙이야. 중앙도 그것을 알고 있어. 이 이상의 전투는 피해야만 해! 지금이야말로 그것이 가능하지!

제백 : 중앙과 대항하는 상태? 동방 교회가 중앙에 협력하게 되면 어떻게 하지? 그것도 우리가 서부군의 잔당을 끌어 들여서 나온 말이지? …믿을 수 있는 말이야? 그런 녀석들, 배신하더라도 이상하지 않지.

마그나스 : 그들도 싸움을 바라고 있지 않습니다. 더욱이 중앙을 거역하고, 우리와 함께 싸우겠다고 결의까지 했습니다. 그것을 의심하는 겁니까?

제백 : 간단하게 신용할 수 있는 문제가 아니야. 원래 누가 화해를 하자고 말했지? 자신들의 독단으로 하게 된 거잖아! 우리 혁명군에 레기온 전술을 가르쳐 준건 감사하지만, 이 전란에서 그 정도로? 게다가 적이었던 자를 의심하지 말라고 말하는 자가 무리라고 하다니… 그렇게는 생각하지 않습니까? 안키세스님?

안키세스 : 말씀하신 것은 지당합니다. …단지, 조금 정정해야 할 것이 있습니다. 확실히 우리는 창천 기사단과 화해를 했습니다. …그것은 확실한 사실입니다. 하지만, 혁명군에게 주겠다고 말한 적은 없습니다. 이 나라의 틀린 점을 바로 잡는 것… 그것이 우리 장군께서 바라는 생각입니다.

제백 : '우리 장군'이라는 사람은 도대체 어디에 간 것일까…

혁명군 전사 : 큰일입니다! 중앙군이 나타났습니다.

제백 : 흠, 그렇군. 화해는 물 건너갔군. 좋아, 곧 동방 교회로 사자를 보내!

프레드릭 : …안키세스님, 동료의 무례를 용서하십시오. 다소 차이는 있겠습니다만, 혁명군의 사람들은 모두, 진지하게 국가의 미래를 걱정하고 있습니다. 그리고 로디스의 개입이 예상되는 지금, 한 사람이라도 많은 협력자가 필요합니다… 안키세스님, 혁명군에 참가해 주시겠습니까?

안키세스 : ……

마그나스 :

1.함께 가죠	2.유일을 부탁해요

함께 가죠. 아버지. 유일이야말로 이런 것을… 조직과 계급의 차가 없고, 서로 이해하는 것을 바랄 겁니다… 유일의 생각을 이어받기 위해서라도…

안키세스 : 네 말도 그럴 듯 하군… 마그나스, 알았어. …가지. 너와 함께.

마그나스 : 프레드릭씨, …왜죠? 왜 중앙은 혁명군과의 싸움을 선택한 것입니까?

프레드릭 : 중앙을 담당하는 자로써의 체면… 상급민으로써의 자존심… 이유는 여러 가지지만… 서부성에서의 싸움에 관계된 유일 왕자를 빼앗아 달아난 것은 누구지?

마그나스 : …!! 로디스가?

프레드릭 : 분명 그럴거야. 그렇게 생각하면 위험을 무시한 행동도 납득이 가지.



▲ 아직도 믿지 않는 제백

제 19화
-사양(斜陽)- 중앙로 다다넬스 (ダーダネルス)

전략 회의

휴고 : 이것이 이번 작전이야. 잘 들어 둬. 이번에는 서쪽에 위치한 로메라(ロメラ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 동쪽을 향해 하루 반나절 정도의 거리에 있는 아케스테스(アクステース)지. 이 도시의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 로메라와 목표 지점인 아케스테스 사이에 적의 레기온이 배치되어 있다고 해. 이번 전투에서는 이 레기온과 어떻게 싸우는가에 승패가 달려있다고 해도 과언은 아니야. 레기온과의 전투를 피해서 우회하는 길도 있지만 이 레기온의 목적이 무엇인지 모르는 이상, 함부로 움직여서는 안돼. 알고 있을지도 모르지만 일부는 클래스가 변화하거나, 또는 센추리온으로 클래스 체인지를 할 수 있어. 이것은 서부군의 정보 제공으로 우리도 레기온 편성이 가능해. 하지만 레기온의 운용에는 요령이 필요해. 실전에서 사용하기 전에 튜터리얼을 한번 살펴보는 것도 괜찮아.



▲ 적의 레기온이 배치되는 위치

승리조건	적 본거지(아케스테스)의 제압
패배조건	아군 본거지(로메라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
로메라(ロメラ)	120	75	상점
멜피(メルフィ)	97	61	
아디그라트(アディグラト)	169	10	
반가스(バンガスー)	192	46	
다다넬스(ダーダネルス)	102	50	
란바레네(ランバレネ)	91	79	
갈카이오(ガルカイオ)	288	20	마녀의 관
아케스테스(アクステース)	161	50	

■로메라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	라지 실드	180
스렌더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
라운드 실드	20	프레이트 메일	210

전략

이제 본격적으로 적도 레기온 시스템으로 방어를 구축하게 된다. 이번 스테이지에서는 2부대의 레기온이 등장한다. 하나는 5유니트로 구성되어 있고, 다른 하나는 3유니트로 구성되어 있다. 하지만 레기온 시스템이라고 강하기만 한 것은 아니다. 하나의 레기온 코어에 4개의 부대를 구성하기 위해서는 필연적으로 4캐릭터의 솔져를 구성해야 하며, 레기온으로 구성한다고 해서 출격할 수 있는 유니트의 수가 늘어나는 것도 아니기 때문에 행동에 제약을 받을 수 있다. 이번 스테이지에서는 특별히 주의해야 할 점은 없고, 단지 적의 레기온 중에서 코카트리스 부대가 있기 때문에 석화 공격에 대비해야 한다. 지난 스테이지에서 고렘과 영목의 방패를 소지한 캐릭터로 구성한 부대가 있을 것이다. 그 부대로 코카트리스를 상대하고 나머지 유니트로 레기온 부대를 처리하자.



▲ 적의 이 부대는 절대 안죽는다

BOSS
포영의 우제느

우제느는 프리스트로 범위 회복 마법을 사용한다. 우제느는 후열에 위치하고 있으며, 전열에는 파라딘이 있는데, 만약 뒤로 접근하게 되면 파라딘이 회복 마법을 사용하게 되어 이기기 힘들어 진다. 우제느의 유니트는 북서쪽을 바라보고 있는데, 남쪽에서 북쪽으로 접근하면 우제느의 왼쪽으로 접촉하게 된다. 그러면 중열에 우제느가 위치하게 되고 전체적으로 회복 마법을 한번 밖에 사용할 수 없게 된다. 3유니트가 함께 공격하면 처리할 수 있을 것이다.


▲ 우제느의 유니트는 약한 편

우제느 : 혁명군이여, 당신들이 말하는 '혁명'이란 무엇인가? 싸움에서 이기는 것이 '혁명'인가? 강자가 세상을 통치하는 것이, …그것이 진리라고 말하는 것인가? 아니라면 약자는 계속 약자로 남는 것은 아니야. …나는 혁명 따위는 원하지 않아. 앞이 보이지 않는 미래따위는 원하지 않아. 괴로움을 맛보기는 싫어! …나는 지금의 작은 행복을 지킬거야!

우제느를 이기면

우제느 : 안됐군. 너희들의 혁명도 여기에서 끝이야. …로디스가, 로디스 교국이 움직이기 시작했어… 너희들뿐만이 아니야… 이 나라가 끝나는 거야…

제 20화
-광염 십자군-
귤즈(ギュールズ)

전략 회의

휴고 : 로디스가 위니아에서 공식 성명을 발표했어!

마그니스 : …내용은?

휴고 : 파라티누스를 로디스 교국으로 임시 흡수한다는 거야. 혁명군의 활동으로 혼란에 빠진 국민의 생활을 지키는 것이 가장 큰 이유라고… 내란의 종결, 국내의 안정을 확인한 다음 다시 파라티누스 국왕을 독립시켜 준다는 것이지.

마그니스 : 누가 그 내용을 믿지? 단순한 침략이잖아?

휴고 : 아니, 그렇게도 말할 수 없어. 우리의 활동을 위해서, 이 나라가… 사람들의 생활이 혼란에 빠져 있는 것은, 사실이잖아? 우리의 행동에 공포를 느끼는 중앙의 귀족들과… 세상일을 모르는 많은 민중이 로디스의 활동을 구원이라고 받아들여도 이상하지 않겠지.

마그니스 : …하지만…

휴고 : 로디스는 혁명군과의 화해는 없다고 밝혔어… 이것으로 동방 교회와의 접촉은 보다 어려워졌지. 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 서쪽에 위치한 벨기가(ベルギカ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 약 하루 반나절 정도의 거리에 있는 군다할(グンダハール) 관문이야. 이 관문의 제압이 이번 작전의 목적이지. 이 지역에 대해서는 조금 설명할 필요가 있어… 여기 귤즈는 남부와 동부, 그리고 중앙을 연결하는 유일한 장소야. 그리고 동부로 향하기 위해서는 여기 군다할 관문을 통과해야 돼. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 소수의 부대로 벨기가를 향해 진군중이야. 또 군다할 관문 주변에도 적부대의 존재가 확인되고 있어. 적은 어떻게 해서든지 우리와 동방 교회의 접촉을 방지하려고 하고 있어. 이번 진군에서는 여러 장소에서 힘든 전투가 일어날 것이라 예상돼. 전황에 적합한 유연한 대응이 필요하지.



▲ 군다할 관문을 제압하는 것이 목적이다

승리조건	적 본거지(군다할)의 제압
패배조건	아군 본거지(벨기가)의 제압, 마그니스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
벨기가(ベルギカ)	87	82	
암델마(アムデルマ)	31	87	상점
메제니(メゼニ)	61	29	
크라시노(クラシノ)	48	69	
콜그에프(コルグエフ)	215	40	
베레조보(ベレゾボ)	215	34	마녀의 관
노비볼트(ノービボルト)	261	64	
무지(ムジ)	182	71	
에첼(エッツェル)	95	50	
군다할(グンダハール)	83	50	

암델마 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
레저 햇	40	시전의 궁	420
깃털 장식	60	레저 아머	60
그레이트 보우	90	하드 레저	150
발더 보우	160	소일 레저	250
이티발	270		

전략

이번 스테이지에서는 적의 유니트를 잘 살펴보기 바란다. 다양한 클래스가 등장하는 것 이외에도 구성과 배치가 조화를 이루기 때문에 쉽게 이기기 어려울 것이다. 적의 포메이션과 공격 방법을 눈여겨본 다음 플레이어가 사용하면 많은 도움이 될 것이다. 아군 본거지에서 북쪽으로는 진격하기 쉬우나, 동쪽으로는 많은 적들이 등장한다. 특히 적의 비행 부대는 민첩성을 바탕으로 순식간에 접근하기 때문에 본거지 방어에 힘써야 한다. 먼저 본거지 가까이에 있는 중립 지역인 암델마를 제압하고 이 곳에 제 2의 방어선을 구축하여 오른쪽에서 접근해 오는 적을 차단하자. 그리고 3-4 부대는 북쪽으로 이동하여 적의 거점을 해방한 다음 적의 공격을 차단한 나머지 부대와 함께 적군의 본거지를 향하여 이동하자.


▲ 적의 비행부대는 조심하자

BOSS
명황기사 폴후라스

아무리 자기가 명황기사라고 하더라도 회복을 해주는 캐릭터가 없기 때문에 3부대 정도로 차륜전을 펼치면 이길 수 있다. 아이템 회복을 하긴 하지만 그것도 개수에 제한이 있으니 끈질기게 공격하자. 직·간접 공격이 모두 통하는 보스로 역시 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'로 처리하자.


▲ 회복 캐릭터가 없는 폴후라스

명황기사 폴후라스 : 너희들이 혁명군인가…? 훗, 어리석군. 우리 로디스를 거역하고서 얼마나 살 수 있다고 생각하나?

아군 : 너희들은 누구냐!? …서, …설마?

플후라스 : 이거 실례했군 …나는 플후라스. 명황기사단 소속, 플후라스 · 워츠. 그리고 이 땅에 나타난 기사단이야말로 우리가 통솔하는 광염십자군이지. 살아 남을 수 있다면 동료에게 전해라.

플후라스를 이기면

플후라스 : 호… 생각한 것보다 잘하잖아? 너희들의 실력은 알았다. 오늘은 인사 정도로 물러나지.

왕도 위니아

시녀 마리 : 왕자님… 계속 여기에 계시면, 몸에 좋지 않습니다. 자 어서 안으로 들어가세요.

유밀 : …힘이 …필요해.

마리 : 네…?

유밀 : 힘이 필요해. …나는, 힘이 필요해!! 나에게 힘이 있다면 이런 사태는 일어나지 않았을 거야… 그렇지? …마리? 마그나스가 왔는데, 마그나스와 안키세스가 나에게 와주었는데… 또 혼자가 되어 버렸어. …어떻게 해야 하지? 어떻게 하면… 나도 그들과 함께 걸을 수 있을까? 힘이 필요해. 그들에게 필요한 정도의… 아니, 그들을 내 밑에 둘 수 있을 정도의 힘이 필요해!

마리 : …왕자님… 당신에게는…

볼드윈 : …손에 넣으면 돼. …유밀 왕자, 당신은 깨닫지 못할 뿐이다. 당신은 왕가의 힘을 선에 넣을 수 있어! 궁극의 힘을 얻은 개투왕의 전설을 알고 있겠지? 그 힘을 얻으면 모두가… 우리 로디스조차 너의 지배하에 들어가지.

유밀 : 로디스가…, 나에게…?

볼드윈 : 이 나라 사람들은 우리 로디스 사람을 오해하고 있어. 우리가 다른 나라를 관리하에 두는 것은 태고의 영지를 대륙 전체로 침투시켜서 질서가 잡힌 세계를 유지하기 위함이야. 국경에 얽매일 필요는 없어. 무력한 자들을 통치할 수 있는 땅이 있다면 우리가 대신 백성을 인도하지. 힘있는 현자가 통치하는 땅이 있다면 그 자의 힘이 되어주지. 많은 백성을 인도하는 일… 그것이 힘을 모으는 자가 이루어야 할 일이며, 힘을 갖지 못한 자들은 힘을 갖고 있는 자를 따라야만 해. 유밀 왕자, 당신은 궁극의 힘을 얻을 수 있는 자다. 고대의 봉인을 풀어서, 힘을 얻고, 이 혼란한 세계를 구해줘. …우리를 인도해 달라고!

유밀 : 그만 둬! 혼자 있고 싶어… 내가 정말 그런 힘을 얻을 수 있을까…

마리 : 당신은 혼자가 아닙니다. …제가 곁에 있겠어요.

유밀 : …마리…?

마리 : …있자구요, 왕자님. 제가 당신의 힘이 되어 드리겠습니다. 제가… 당신의 소망을…



▲ 왕자를 유혹하는 볼드윈의 숨은 뜻은?

제 21화
-동방 교회로-
베아 고원(ヴェア高原)

전략 회의

휴고 : 이 앞을 중앙군이 막고 있는 듯 하군.

마그나스 : 동방 교회는 중앙의, …로디스의 손으로?

휴고 : 아니, 그렇지는 않아. 바사교의 신자들이 그렇게 간단하게 로디스를 따르지는 않아. 대부분의 교회측은 움직이지 않길 원하고 있고, 오히려 중앙군이 진압하고 있어. 우리와 비슷한 상황인 것 같아.

마그나스 : 그래도 동방 교회는 움직임을 보이지 않고 있어. …왜 그렇지?

휴고 : 이 같은 상황을 살피고 있는 듯 해. 어쨌든 전진하는 수밖에 없겠지. 그럼… 이것이 현재의 상황이야. 이번에는 남측에 위치한 디브노에(ディブノエ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 하루 반나절 정도의 거리에 있는 그란(グラーン)이지. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적 부대는 중장비병을 중심으로 구성되어 있어. 수비를 단단히 하고, 장기전을 펼칠 모양이야. 또 전장은 남북으로 길게 늘어져 있기 때문에 적을 지나치지 않고서는 진군할 수 없어. 그러니 목표 지점인 그란을 가기 위해서는 모든 적을 격파하고 진군해야 돼. 이것은 적에게는 매우 유리한 상황이야. 병력을 모아서 차분히 공격해야 할거야.

레이아 : 그런데, 휴고, 왜 저를 불렀죠? 그것도 오늘…!! 중요한 역할이라도!? 그렇죠?

휴고 : 왜 그렇게 흥분하고 있는 거야. …그게 아니라, 손님이 왔어. 널 잘 알고 있다고 하던데, …슬슬 올 때가…

소녀의 목소리 : 레이아! 있었네~ 레이아!

레이아 : 메레디아!? …어떻게…?

메레디아 : 너, 정말 혁명군에 참가하고 있었네. 아버지가 걱정하고 있어. 돌아가는 게 어때?

레이아 : 일부러 그런 말을 하러 온 거야?

메레디아 : 설마! 혁명군에 전언을 드리려고 온 거야. 당신이 마그나스씨? …난, 메레디아. 중앙 북부, 아젠트 영주인 실비스 백작으로부터 전언을 가지고 왔어요. …소수이지만 중앙에 속한 자들 중에도 혁명을 지지하는 자가 있습니다. 지금은 아직 표면으로 움직일 수는 없지만, 협력은 아끼지 않을 것입니다. 본래는 직접 프레데릭님에게 말씀드려야 하지만… 이 상황에서는 우리도 겨우 올 수 있었어요. 죄송하지만 우리의 존재와 의사를 프레데릭님에게 전해주시지 않겠습니까?

휴고 : 알겠습니다. 안심하십시오. 그래도… 이것은 든든한 말이군. 마그나스.

마그나스 : 실비스 백작…? 설마!

메레디아 : 알겠습니까? 실비스님은 레이아의 아버지입니다. 딸을 사랑하는 분이지만, 딸이 아버지에게 말도 없이 나가버려서, 한번은 얼굴을 보여야…

레이아 : 싫어! 나는 돌아가지 않아. 절대로 돌아가지 않아!

메레디아 : 나도 실비스님도 네가 말을 듣지 않을 거라 생각했어.

레이아 : …… 그럼…

메레디아 : …그래서, 모두 레이아를 잘 부탁드려요. 또 하나 부탁이 있습니다만, 저도 혁명군에 참가시켜 주십시오. …레이아도 걱정이고.

마그나스 :

1.환영합니다	2.그 기분 만으로 충분합니다

환영합니다, 메레이아.



▲ 이번 스테이지는 두터운 방어선을 격파해야 한다



▲ 추가 지원군 메레디아

승리조건	적 본거지(그란)의 제압
패배조건	아군 본거지(디브노에)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
디브노에(ディブノエ)	298	38	상점
브이(ヴイ)	116	65	
인자(インザ)	193	81	마녀의 관
다니로프(ダニロフ)	142	53	
라지스크(ラジスク)	259	44	
에라니(エラニ)	190	25	
그란(グラーン)	266	50	

■디브노에 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	볼케이토스	460
아예트	120	라지 실드	180
슬렌더 스피어	150	타워 실드	350
발더 스피어	230	프레이트 메일	210
프로크스	450	헤비 아머	650

전략

이 스테이지는 거점을 확보하여 아군 본거지를 향해 내려오는 적을 차단해야 한다. 먼저 아군 본거지 바로 위에 위치한 브이를 해방한 다음, 이곳을 거점으로 내려오는 적을 처리하자. 특히 주의해야 할 것은 상대의 유니트에 대처할 수 있도록 아군을 움직이고 배치해야 한다는 점이다. 초반에 까다로운 적은 드래곤 마스터와 함께 등장하는 케츠알코아틀로, 후열에 배치되어 있는 이 몬스터는 아군 전체를 스턴 상태로 만들어 버린다. 이 유니트를 상대하기 위해서는 AGI이 높은 닌자 부대나 고 레벨 부대로 상대하자. 또한 켈베로스×2, 비스트 마스터 부대도 강한 저항력을 갖고 있기 때문에 많은 도움이 된다. 그리고 라지스크에는 상대하기 까다로운 코카트리스도 등장한다. 이 녀석은 고렘 유니트로 처리해야 안전하게 물리칠 수 있다.



▲ 상당한 위력을 발휘하는 케츠알코아틀

BOSS
중앙기사 질

이번 스테이지의 보스인 질도 전 스테이지처럼 회복을 해주는 캐릭터가 없으며, 직·간접 공격을 모두 가할 수 있다. 따라서 방어력이 높은 파라딘이나 이수 캐릭터로 구성된 유니트로 도전하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 역시 커멘드를 '지휘관을 노려라(指揮官を狙え)'로 하여 질만을 공격하자.

질 : *창천기사단이여, 앞으로 무엇을 구하고자 하지? 동방 교회의 힘이라도 빌려 보겠다는 건가? 충고하지, …쓸모없어. 그만두라고. 이미 너희들에게 미래는 없어! 전진도… 후퇴도 허락할 수 없다!*



▲ 3장 초반이라 아직은 강하지 않다

질을 이기면

질 : *동방 교회가 너희들과 협력할 거라 생각하나…? 아직 모르는 것 같군. 동부 지역과 동방 교회는… 이미 우리의 지배하에 들어왔다… 창천기사단, 너희들을 놔둔 것은… 틀렸던 모양이군… 역시 너희들은 죽어야만 했…어…*

휴고 : *동방 교회로 가는 루트는 2가지가 있어. 첫 번째는 중앙, 동부군과의 전투를 피해 트레모스 산맥을 넘는 루트… 적의 존재는 확인되지 않았지만, 반대로 무엇이 있는지 전혀 알 수 없어. …결코 안전하다고 말할 수 없지. 또 다른 하나는 북상하여 에운델 성이 있는 카피트리움으로 가는 루트야. 적이 우리의 움직임을 파악한 이상, 복병이 있을 것은 확실하지만… 마지막으로, 목적지에서는 떨어지지만… 서쪽 산에 있는 바트 고원에 추방된 신관전사가 도망다니고 있다는 정보를 얻었어. 신관전사단은 다니카 기사의 위업을 기리기 위해 결성되었다고 해. 신에게 봉사하기 위한 전사들이라는 말이지. 마계의 주인과 관계가 있다고는 생각할 수 없지만, 혹시 그것이 사실이라면 가장 위험한 적이 되는 거야.*

바트 고원 - 카피트리움으로 가는 루트로 공략을 하겠다

제 22화
-의혹-
바트 고원(ヴァート高原)

전략 회의

휴고 : *이것이 현시점의 상황이야. 머리에 새겨둬. 이번에는 남동쪽에 위치한 사기스(サギス)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 약 하루 반나절 거리에 있는 마리레프(マリレーフ) 성이야. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이지. 현재, 신관 전사단에 관한 정확한 정보는 얻지 못했지만, 많은 이야기들이 떠돌고 있어. 뭔가 단서는 얻을 수 있을 거야. 정찰 부대에 의하면 여러 번에 걸쳐 드래곤의 이동을 목격했다고 해. 이것이 야생의 드래곤인지, 아니면 어떤 자가 조종하는 것인지 알 수 없지만… 용족의 공격력이 우리 인간에 비해 강력하다는 것은 알고 있겠지? 한번의 방심으로 목숨을 잃을 수도 있어. 추방된 신관전사가 이번에는 군에 쫓기고 있는 듯 해. 쫓는 자와, 쫓기는 자… 어느 쪽이든 동방 교회의 혼란에 대해서 진상을 알고 있지 않을까?*



▲ 많은 수의 드래곤이 등장한다

승리조건	적 본거지(마리레프)의 제압
패배조건	아군 본거지(사기스)의 제압

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
사기스(サギス)	79	47	상점
에스텔곰(エステルゴム)	81	52	
크리사루이(クリサルイ)	208	71	
큐세(キュンュ)	179	19	
힐페리히(ヒルペリッヒ)	141	72	
사리스크(サリスク)	234	13	마녀의 관
도숄(ドッツル)	122	14	
마리레프(マリレーフ)	77	50	

■엘고레아 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
본 헬름	50	에스토크	250
깃털 장식	60	마인고슈	400
레이피어	30	체인 메일	120
석검	200	스케일 아머	200

힐페리히

주인공 마그나스로 정보를 얻으면

신관전사 : *…당신은 혁명군이군요? 나는 에루로페아. 얼마 전까지는 신관전사장을 맡고 있었습니다.*

마그나스 : *…오디론님이 신관전사에게 악마를 빙의시켰다는 것은 사실입니까? …왜 마계의 사람과!?*

성진의 기사 에우로페아 : *악마가 빙의한 신관전사는, …그자는 내 부하였습니다. 이상하게 높은 마력, 확실히 이 세계의 것이라고는… 하지만 믿을 수 없습니다! 설마 그 아이가!! …사고입니다!*

마그나스 : *이상하게 높은 마력!? …그 때와 같군 …고데스리스와 같은 힘? 어떤 과실을 먹지는 않았습니까?*

에우로페아 : *뭔가 특별한 것을 먹을 수 있는 기회라면, 케리코프가 열었던 식사회에 참가한 것밖에는…*

마그나스 : *…케리코프 장군인가…*

에우로페아 : *오디론님은 강한 분입니다. 어떤 일이 있다해도… 악마와 접촉한다는 것은… 부탁입니다. 동방 교회로 가주십시오. 다시 동방 교회로 가서, 사건의 진상을 밝혀야 합니다. …진실을 알*

고 싶습니다.

마그나스 : 당신에게 불행한 '진실'이라면?

에우로페아 : …신을 위해 일하는 전사로써 책임을 지겠습니다.

마그나스 : 결의는 알겠습니다. …하지만 이대로는 위험해요. 먼저 이 땅을 해방시키죠. 게다가 당신을 쫓고 있는 자야말로, 진실을 알고 있을 겁니다.

에우로페아 : 한번 믿어 주시겠습니까? 고맙습니다. 반드시 그 신뢰에 보답하죠. …그럼 마리레프성에서.

마그나스 : 부디 무리는 하지 마십시오.



▲ 신관전사 에우로페아와의 만남

전략

이번 스테이지의 특징은 드래곤이 많이 나온다는 점이다. 전열에 위치한 드래곤은 통상 공격만을 가하기 때문에 어려움은 없지만, 후열에 위치할 경우 데미지 공격과 함께 상태 이상을 가하기 때문에 까다로운 한판이 될 것이다. 드래곤 부대에는 인간계 유니트 보다는 같은 드래곤이나 몬스터 계열의 유니트로 상대하자. 또한 이번 스테이지에서 놓쳐서는 안될 인물이 있다. 바로 신관전사인 에우로페아로 그녀를 동료로 만들 수 있다. 먼저 북서쪽에 위치한 힐페리히(ヒルペリッヒ) 요새에 주인공 유니트를 보내서 정보를 얻으면 에우로페아와 만나게 된다. 그리고 대화를 통해 자신을 믿어 주어서 고맙다는 말을 하고 적 보스를 향해 이동한다. 이 때 에우로페아가 살아있는 상태에서 스테이지를 클리어하면 동료가 된다. 에우로페아의 크라스는 센추리온으로 파라딘, 프레이어와 함께 아군이 되어 준다. 그리고 스테이지를 클리어한 다음 에우로페아를 힐페리히로 보내어 정보를 들으면 방패, 스타리 스카이를 얻을 수 있다.



▲ 적은 대부분 드래곤으로 구성되어 있다



▲ 센추리온인 에우로페아의 부대

BOSS

어룡씨 프리아에

어째 이름이 이상한 보스다. 프리아에와 함께 등장하는 드래곤은 강력하지만, 역시 보스만 처리하면 되니 다른 방법을 찾아야 한다. 프리아에의 유니트는 고정형으로 움직이지 않으니, 뒤에서 접근하자. 후열에 위치한 프리아에가 전열로 나오며 아군의 집중 공격을 받게 된다. 당연히 지휘관을 노리는 커맨드로 승부하자. 한번에 죽일 수 없으면 그녀의 무시무시한 아이템 샤워를 볼 수 있을 것이다. 하지만 아이템은 개수가 제한되기 때문에 계속 시도하면 처리할 수 있다.

프리아에 : 왜 우리를 방해하지? 무엇이 목적이야, 혁명군! 우리는 이단인 신관전사의 제거를 목적으로 하고 있어. …왜 그것을 방해하지? 너희들도 그런 거야…? 악마의 힘을 갖고서 동방 교회를 지배할 의도군! …역시 그런 거지? 케리코프 님이 말씀하신 대로야.

아군 : 틀려. 동방 교회의 지배를 계획한 것은 중앙군이다! …녀석들에게 속지마!

프리아에 : 혁명군에 속한 자들의 말 따위는 신용할 수 없어! 허언을 퍼붓는 이단자 녀석들. 내가 신의 의지에 따라, 너희들 벌하마!

프리아에를 처리하면

프리아에 : …왜, 왜지! 왜 신은 나를 버린 거지?

에우로페아 : 신은 이 세계 전체를 평등하게 바라보는 자. '누구'를 위해서 존재하지 않아.

프리아에 : 멋대로 중얼대지 마! 너희들이 아무리 강하다해도 궁극의 힘을 손에 넣을 자를 상대할 수 없어… 이대로 진격한다면… 각오하는 것이 …좋…아…

마그나스 : 그녀는 아무 것도 몰랐군…

에우로페아 : 우리들만으로는 진격할 수 없습니다… 마그나스씨, 작은 힘이지만 할 수 있는 일은 하겠습니다. …부탁입니다. 당신과 함께 행동하게 해 주십시오.

마그나스 :

1.알겠습니다	2.유감이지만…

알겠습니다. 우리도 동방 교회의 정보를 얻고 싶었습니다. 뒤에 자세한 이야기를 들려주시겠습니까?

에우로페아 : …고맙습니다. 제가 알고 있는 모든 것을 말씀드리죠.



▲ 동료가 되는 에우로페아

제 23화
—반역자—
강림의 땅 카피트리움
(降臨の地 カピトリウム)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 잘 새겨 두라고. 이번에는 남서쪽에 위치한 로소시(ロソシ)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 동부성 에운델(エウンデル)이지. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 이 지역에는 마수와 암흑 속성을 지닌 존재가 숨어 있다고 해. 암흑 속성의 존재… 다시 말하자면 언데드라고 불리는 자들이 왜 이 땅에 모이는지 알 수 없어. 이처럼 신앙이 두터운 지역에 불사의 존재가 나타날 수 없는데 말이야. 그들은 자신들의 영역을 위협하는 모든 자를 적으로 생각하여 습격하지. 우리가 동부성에 접근하는 것을 느끼고 기다리고 있을 거야. 녀석들이 숨어 있을만한 장소… 밤의 암흑과 그늘진 장소는 주의해야 돼.





▲ 이번 스테이지는 마수가 다수 등장한다

승리조건	적 본거지(에운델)의 제압
패배조건	아군 본거지(로소시)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
로소시(ロソン)	45	87	상점
발타(バルタ)	32	31	
스리나(スリナ)	208	40	
프롤바(プロルバ)	62	39	마녀의 관
에리스터(エリスタ)	161	70	
푸도지(プドン)	227	82	
루가(ルーガ)	237	26	
에운델(エウンデル)	296	50	

■로소시 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
레저 윕	60	패자의 강검	500
라프차 로즈	120	레저 아머	60
파마의 채찍	210	하드 레저	150

전략

이 곳에서 등장하는 적 유니트는 야행성이라 그런지 거점에서 아군을 방어하기보다는, 언덕이나 숲에 숨어 있다가 아군이 거점을 점령하면 비로소 슬금슬금 등장하여 공격해 온다. 따라서 3-4 유니트가 함께 행동해야 어렵게 얻은 거점을 다시 빼앗기지 않는다. 적중에는 코카트리스 부대도 있으니 고렘이나 켈베로스 유니트로 처리하자. 이번 스테이지에서는 언데드 몬스터가 다수 등장하는데, 이를 물리치기 위해서는 신성 공격 또는 적을 한번에 말살시켜야 다시 부활하지 않는다. 신성 공격 유니트에는 매직 미사일을 사용하는 페어리, 배니슈를 사용하는 엔젤 나이트, 지하드를 사용하는 세라핌이 있는데 이중 가장 얻기 쉬운 유니트는 페어리로 지금까지 2마리 정도를 확보했을 것이다. 만약 이마저 없다면 정공법으로 한꺼번에 없애는 방법이 좋다. 이동시 갑자기 튀어나오는 적 유니트가 많으니 이동할 때 유심히 살피자.

BOSS・・・・・・・
개명수 비스크

만약 플레이어가 안키세스를 동료로 맞이하지 않고 카오스 프레임이 낮다면 비스크를 동료로 만들 수 있다. 비스크는 전열 중앙에 위치하고 있기 때문에 아군의 사신 부대(켈베로스×2, 비스트 마스터)로 처리할 수 있다. 그러나 후열에 위치한 블랙 나이트가 간혹 슬림 공격을 가해오니 레벨을 어느 정도 올리고 공격해야 걸리지 않는다.

비스크 : …왔는가… 혁명군이라고 했지! 무엇을 위해 왔는지 모르겠지만… 감사한다. 너희들이 와준 덕분에 감옥에서 탈출할 수 있었지. 하지만 너희들 쓰러뜨리지 않으면 나는 감옥으로 다시 가야 돼. 안됐지만 실력을 보여줄 수밖에!



▲ 이름과는 달리 평범한 보스다

비스크를 처리하면

비스크 : …안키세스의 아들인가. 너희 부자는 똑같군.

마그나스 : 당신을 구속하는 것은 아무 것도 없어. …편안히 잠들어 줘.

비스크 : 이 나라를 부탁한다… 피곤해 지는군…

왕자 유밀 : 무슨 짓이야!! …놔 줘!

명황 기사단원 : 너희들, 확실하게 잡아! 얌전히 있으라고. …곧 끝나니까.

유밀 : …우… 아아앗!!

명황 기사단원 : …뭐지!?

유밀 : 아…

마리 : …유밀님…

유밀 : …마…리…? …오지…마…, 안…돼….

마리 : …괜찮습니다… 유밀님… 제가 곁에 있습니다. 마음을 놓으세요…

유밀 : 나는…, 어떻게 된 거지…? 증오와 분노가 넘쳐서… 거대한 힘이…, 검은 암흑이… 나를… 삼키려 하고 있어…, 힘을 … 손에 넣은 건가…? …!! 누구지…? 누군가의 기억이…, 누군가의 감정이 내 속에 들어오고 있어! …틀려, 나는 유밀이다!! ……? …힘? 그래! …나에게 힘을!



마리 : 그렇습니다, 유밀님… 모든 것을 받아 들여서… 그것이 당신의 힘… 그리고… 이 세계는 전부… 전부 당신의 것 …

아… 유밀님…, 저는 영원히… 영원히 당신의 우방입니다.



▲ 원하던 힘을 손에 넣은 유밀

제 24화
-전설의 어부(語部)-
동방 교회 세레세스
(セレセス)

황자 암리우스 : 머지 않아 혁명군이 온다. …자, 말해! 바사의 신단은 어디에 있지!? 들은 적이 있겠지? …궁극의 힘은 어디에 있는 거야!

동부 장군 케리코프 : 확실히 알아내는 데에는 성공했지만… 당신에게는 가르쳐 드릴 수 없습니다.

암리우스 :뭐라고! 누구 덕분에 이 위치에 있다고 생각해!

플후라스 : 확실히 황자덕분이지. 감사의 마음을 잊지 말라고, 케리코프.

암리우스 :프… 플후라스!! …명황 기사가 왜 여기에? 설마… 케리코프!!

플후라스 : 너희들의 계획은 오래 전부터 알고 있었지. 우리를 쏙 뺀 것 좋은 태도야. …암리우스 황자.

암리우스 : …큿…

플후라스 : 궁극의 힘은 우리가 맡는다. 유감이지만, 케리코프! …뒤를 부탁한다.

케리코프 : 기다려 주십시오, 플후라스님! 저에게 무엇을 하라고…

플후라스 : 혁명군이 추격해 오고 있지? 너는 그것을 막아라. …막을 수 없다면 시간을 끌어. 그건 너도 가능하겠지?

케리코프 : …헉, 협력자인 저를 그냥 보고만 있으라는 말입니까?

플후라스 : 협력자라고? 그것은 네 생각일 뿐이야. 우리와 대등한 입장에 있다고 생각하나 보지? …그러니까 너희들이 무능하다고 하는 거야. 우리가 인도해야만 움직일 수 있는 이 나라 사람들에게 하나하나 상대를 할 필요는 없어.

전략 회의

휴고 : 중앙군의 목적은 우리와 동방 교회의 접촉을 방지하자는데 있는 것이 아닌 듯 해. 혹시 '궁극의 힘' 을 얻는 것이 목적일지도…

마그나스 : 궁극의 힘은 뭐지? …당신은 알고 있어?

에우로페아 : 바사신의 축복을 받은 개투왕이 손에 넣었던 강력한 힘… 제가 알고 있는 전설 중에 그 이름이 명기되어 있어요. …그 이상은 아무것도. …단지 우리 신관 전사의 임무가 궁극의 힘을 지키는 것이라고 들었습니다.

마그나스 : 그런 것이 실재한다는 것인가?

에우로페아 : 모릅니다. 그냥 전설일지도… 아니면 사실일지도? 모든 것을 알고 있는 것은 제주(祭主)뿐입니다.

휴고 : 왕과 중앙은 그 존재를 알고 있을 거야. 왜, 지금까지 가만히 있었지?

에우로페아 : 자신이 얻은 힘의 강대함에 공포를 느낀 개투왕은… 그 힘을 바사 신단과 함께 봉인시켰다고 합니다. …무서웠겠죠. 전설의 왕조차 건들일 수 없는 정도의 힘이었으니까요.

전령병 : 실례합니다! 광염 십자군인 듯한 일당이 교회를 나와서 남쪽으로 향하고 있습니다.

마그나스 : 로디스가? 중앙군이 아니란 말인가?

에우로페아 : ……!! …남쪽에…!?

휴고 : 왜 그러십니까, 에우로페아님? …설마 바사 신단이?

에우로페아 : …모르겠습니다. 하지만 바사 신단은 남쪽 트레모스 산맥에 있다고 들었습니다.

마그나스 : 정보를 얻은 것은 확실해. 교회의 해방을… 오디론님의 구출을 서두르자고.

휴고 : 음, 그럼 상황을 확인하지. 이번에는 북서쪽에 위치한 루브누이(ルブヌイ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 동쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 동방 교회 세레세스(セレセス)야. 이 교회를 해방하고, 전 제주인 오디론 님을 구출하는 것이 이번 작전의 목적이야. 본거지에서 그대로 동쪽으로 향하면 단시간에 목표 지점에 도달할 수 있지만… 이 루트에 어떤 함정이 있다는 정보가 들어 왔어. 진군 루트의 결정은 신경 써서 하라고.





▲ 바로 갈 수는 있지만 함정이 있다고 한다

승리조건	적 본거지(세레세스)의 제압
패배조건	아군 본거지(루브누이)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
루브누이(ルブヌイ)	194	62	상점
네진(ネジン)	192	57	
피뉴그(ピニュグ)	92	79	
바나바라(バナバラ)	169	47	
카라(カラ)	243	16	
코트라스(コトラス)	29	74	마녀의 관
보리스크(ボリスク)	232	66	
카라톤(カラトン)	136	57	
세레세스(セレセス)	34	50	

■루브누이 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
라이트 메이스	30	풍의 법의	400
발더 메이스	180	로자리오	50
법의	50	벨 오브 썬더	250
현자의 옷	300		

전략

아군 본거지에서 세레세스까지 직선로가 연결되어 있지만 세레세스 근처 서쪽에 적의 레기온 부대가 있다. 따라서 정면 대결보다는 적의 거점을 해방하면서, 우회하여 세레세스로 접근하자. 적 부대는 대부분 패러딘과 프리스트로 구성되어 있기 때문에 유니트를 완전히 없애기에는 힘이 든다. 그러나 드문드문 유니트가 등장하고, 위력 있는 공격을 가해오는 것이 아니기 때문에 아군의 진격을 방해할 수는 없을 것이다. 데미지의 총 합계로 승패가 나며 지는 쪽은 뒤로 많이 밀려나니, 여러 유니트가 함께 행동하면서 공격을 가하면 전진하는 데 큰 방해는 없을 것이다. 비뉴그-바나바라-카라-코트라스-보리스크-카라톤의 순으로 해방한 다음 보스가 있는 세레세스로 향하자.



▲ 우회하며 진격하자

BOSS • • • • • • •

동부 장군 케리코프

나이트인 케리코프를 쓰러뜨리기 위해서는 엘름 패트리를 사용하는 것이 효과적이다. 전투 중 세번째 게이지가 올라감과 동시에 사용하자.

암리우스 : 이용할 만큼 이용하고, 쓸모가 없으면 버린다…안됐군 케리코프, 녀석들에게 이용당한 나도 바보지만, 너는 버림받은 개꼴이 되어 버렸군.

케리코프 : …두번 다시 배신하는 일은 없을 것입니다. 암리우스 황자…! 저를 도와주십시오. 제발 저를…

암리우스 : 로디스 녀석들에게 버림받으니, 이번에는 나에게 의지하겠다는 건가? 아까 그 태도는 어디로 갔지? 정말 한심한 녀석! 다음에는 혁명군에게 의지하겠군!

케리코프 : 왜 이렇게 잘 안 풀리지? …어? 신관 전사들을 속이는 것은… 오디론을 추방한 것은, 잘 됐는데!

동부군 기사 : 케리코프 장군! 큰일입니다!! 혁명군이 교회 내에 진입했습니다.

케리코프 : 제길! 이렇게 된 것은 전부 녀석들 때문이야! 녀석들이 없었다면 이런 일은!!!



◀ 쓸개빠진 녀석, 케리코프



▲ 엔젤 나이트만 조심하면 된다

마그나스 : 당신이 오디론님을… 신관 전사를 처단했나?

케리코프 : ……

마그나스 : 대답해!

케리코프 : 그, 그렇다, 내가 했다. 마계의 과실을 사용했어. 시킨 대로하면 동방교회를 내 것으로 주겠다는 말에… 아무 것도 몰랐어! 정말 몰랐다고! 그렇게 될 줄은. 나는 암리우스 황자의 지시에 따른 것 뿐이야… 도와줘! 뭐든지 할 테니까 목숨만은…

마그나스 : ……

케리코프 : 그, 그래!! 로디스의 목적을 알려주지! 궁극의 힘이다! 궁극의 힘이 목적이야! 녀석들은 바사 신단으로 가서 궁극의 힘을 얻으려 하고 있어. 중앙도 같은 것을 노리고 있지만 녀석들이 눈치채서 실패했어. 이것으로 됐지? …으, 응? 목숨만은…

제주 오디론 : 가르쳐 주었나? …바사 신단의 장소를 무슨 짓을…

에우로페아 : 오디론님!! 무사하셨습니까, 오디론님.

오디론 : 음…, 너도 무사했군, 에우로페아. 하지만 안심할 단계가 아니야. 남쪽으로 빨리 가, 녀석들을 바사 신단에 접근시켜서는 안돼.

마그나스 : …궁극의 힘은 전설상에서만 등장하는 것이 아닙니까?

오디론 : …너는?

마그나스 : 혁명군, 창천기사단, 마그나스. 동방교회의 이번을 알고서 이렇게 왔습니다. …가르쳐 주십시오. 궁극의 힘은, 개투왕이 얻은 힘은, 실재하는 것입니까?

에우로페아 : 가르쳐 주십시오. 오디론님! 그는 믿을 만한 사람입니다.

오디론 : …이제 생각났군. 안키세스의 아들이지. 이 상황에서는 할 수 없지. 궁극의 힘은 전설이며, …진실이다. 개투왕만이 아니야. …바사님에게 사랑 받았던 고대 왕 …그리고 다니카의 기사도 모두 힘을 얻은 자들이었다. 너무나 강대해서 전설로 취급하고 진위도 감추었지. 하지만 힘을 얻을 수 있는 것은 '계약의 아들'뿐… 태어나기 전, 신과 계약을 교환한 '계약의 아들'만이 그 힘을 얻을 수 있어. 암리우스 황자인가? 그자가 '계약의 아들'…

마그나스 :: …궁극의 힘이 정말 있군요. 로디스를 막아야 돼. 녀석들 생각대로 하게 내버려 둘 수 없어! …봉인을 지켜야 돼!

에우로페아 : 제 목숨은 그가 구한 것입니다. 저도 그와 함께 가겠습니다. 용서해 주십시오. …허락해 주십시오. 오디론님.

오디론 : …알고 있다. 지금이 네가 여행할 시간이다. 너는 세계를 변화할 만한 힘을 지닌 자. …별이 그렇게 말하고 있다. 가라. 에우로페아. 자신의 운명을 발견해라.



▲ 간까지 빠져있다



▲ 바사 신단으로 빨리 가라는 오디론

제 25화
-인외(人外)의 땅 -
트레모스 산맥
(トレモス 山脈)

전략 회의

마그나스 : 왜 그래, 휴고? 여기에서 시간을 허비할 수 없어!

휴고 : 그건 당연하지만… 우리 주변을 누군가가 포위하고 있어… 그것도 많은 수로 말이야.

마그나스 : 설마… 로디스가!?

휴고 : 그것도 모르겠어… 로디스인지 아닌지도 모르고, 적의 정체조차 알 수 없어. …그리고 그 목적도. …이것을 봐. 이번에는 거의 중앙에 위치한 파르느(ピャルヌ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북쪽을 향해 약 반나절 정도의 거리에 있는 사바아(サヴォア) 관문이야. 이 관문의 제압이 이번 작전의 목적이지. 이 산중, 적의 습격이 없으면 좋겠지만… 적군은 우리 주변을 포위하고 있어. 본거지로 공격해 오는 것도 시간 문제지. 우리에겐 매우 불리한 상황이지만, 공격을 막아내기만 하면 승산은 있어. …공세로 전환하는 기회를 놓치지 마.



▲ 아군을 포위하고 공격해 오는 적들

승리조건	적 본거지(사보아)의 제압
패배조건	아군 본거지(파르느)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
파르느(ピャルヌ)	114	42	상점
이브데리(イブデリ)	191	69	
울다(ウルダ)	172	51	마녀의 관
소시바(ソシバ)	39	75	
타토반(タトバン)	56	51	
사보아(サヴォア)	83	50	

파르느 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	볼케이토스	460
아메트	120	라지 실드	180
스렌더 스피어	150	타워 실드	350
발더 스피어	230	프레이트 메일	210
프로크스	450	헤비 아머	650

이브데리

마그나스 이외의 유니트가 들어가면

아군 : …누구냐!? 누가 거기에 있지? …다, 당신은! 왜 여기에?

질풍의 데보네아 : 볼마우카인의 반란 활동을 제압하기 위해 온 광염 십자군이지만… 그 대부분이 파라티누스로 향했다. 이단 제거를 외치는 광염 십자군이 반란을 묵인하고 구하고자 하는 것. …뭔가 좋지 않은 예감이 들었어. 로디스의 움직임을 따라서 여기까지 왔다. 자, 여기는 나에게 맡겨, 너희는 먼저 가라!!

마그나스가 이브데리로 가면

마그나스 : 데보네아씨! 닐담쪽은 어떻습니까?

데보네아 : 그들은 괜찮다. 서쪽 동포와도 화해를 했고, 지금까지 없던 결속력을 보이고 있어. 너희들의 행동이 그들을 일으켜 세워 준거야. …데스틴은 위니아를 나와서 명성 기사단을 추격하고 있어. 목적지는 분명 여기라고 생각해. 로디스가 무엇을 꾸미고 있는지 모르겠어. 하지만 강자의 논리를 앞세우는 그들의 논리는 문제가 있어. …이대로는 가망이 없어. 마그나스군… 나도 너와 함께 가겠다! 조금은 너의 힘이 될 수 있을 거야.

마그나스 :

1.정말입니까?	2.괜찮습니다

정말입니까? 우리같은 자들을 위해서…

데보네아 : 너를 알고있기에 힘이 되어 주겠다고 말한 거야. 너는 많은 자를 통솔하고 있는 입장이 되었잖지? …좀 더 자신을 가지라고! 가자. 마그나스



▲ 이브데리에서는 데보네아와 만날 수 있다

전략

비교적 작고 빨리 클리어 할 수 있는 스테이지다. 적은 초반부터 아군 본거지를 향해 공격해 오는데 비를 방어하기 위해서 다수의 유니트를 출격시키자. 그리고 행동 옵션을 영격과 유격으로 바꾸어서 본거지 가까이에 오는 적 유니트를, 본거지에서 떨어진 곳에서 싸우도록 맞추어 놓자. 초반 방어에 성공했다면 80%이상은 클리어 한 것이다. 이제 각 거점을 해방시키고 보스를 향해 진격하자. 그리고 이브데리를 해방시키면 데보네아를 만날 수 있다.





▲ 시작하자마자 많은 수의 적이 공격해 온다

BOSS • • • • • • •
백화의 유디카

역시 회복 계열의 캐릭터가 없는 유디카는 모든 적을 처리하고 온 아군을 당해 낼 수 없을 것이다. 전열에 오우거가 버티고 있지만, 전과는 달리 아군의 레벨도 꾸준히 올랐기 때문에 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 아군의 사신 부대로 처리하자.

유디카 : *검은 파동이 지상을 감싸고 있어… …때는 왔다. …부활이다. 우리 여왕이 눈을 뜰 때이다. 그리고 우리의 시대가 온다. 방해하지 마… 방해하지 말라고 인간들아!*



▲ 전열에는 오우거가 있다

유디카를 물리치면

유디카 : *뒤를 부탁한다… 제다…여…*

제 26화
－계약의 아들－
바사(バーサ) 신전

명황기사 플후라스 : *이것은 무슨 일이지? …녀석은 어디에 갔어! 너희들 도대체 뭘하고 있었나!?*

명황기사 단원 : *죄송합니다. 여기에 왔을 때에는 벌써…*

플후라스 : *시끄러워!! 변명을 하고 있을 틈이 있다면 빨리 찾아봐! 대답해… 이것은 누가 한 짓이지? 네가 한 거야? …너… 뭔가 알고 있지…?*



▲ 유밀은 어디로 간 것일까

전략 회의

휴고 : *이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 새겨 두라고. 이번에는 남서쪽에 위치한 비테그라(ビテグラ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 계약의 땅 바사 신전. 이 신단을 제압하고, 로디스의 손에서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 복수의 비행부대가 이쪽을 향해 이동중이라고 해. 게다가 목표지점인 바사 신전 주변의 상공에서도 비행 부대가 확인되고 있어. 이 같은 상황에서 바사 신전에 도착하기란 매우 어렵지. 하지만 로디스의 계획만큼은 어떻게 해서든 막아야 돼.*



▲ 이 지역에 비행 부대가 대기하고 있다

승리조건	적 본거지(바사 신전)의 제압
패배조건	아군 본거지(비테그라)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
비테그라(ビテグラ)	188	67	상점
루제프(ルンジェフ)	109	10	
사레할트(サレハルト)	242	33	
그레미하(グレミハ)	273	45	
쿠도임칼(クドイムカル)	197	62	
소콜(ソコル)	259	37	마녀의 관
살미(サルミ)	82	47	
바사 신전(バーサ神殿)	79	50	

■비테그라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	냉동된 도끼	500
아메트	120	바크라	40
슬렌더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
썬더 스피어	320	발더 메일	250
오즈릭 스피어	410		

전략

이번 스테이지에서는 초반에 적 비행 부대가 대거 공격해 온다. 특히 산맥을 따라 건너오기 때문에 다방면에서 공격을 받을 수 있으니, 먼저 루제프를 제압(중립지역이라 제압밖에 할 수 없음)하여 1차 지지선을 구축하자. 북쪽에서 오는 적은 모두 여기에서 처리하고 동쪽에서 오는 적은 본진에서 직접 나가서 방어하자. 특별히 강한 적은 없지만 상당히 많은 부대가 등장하기 때문에



▲ 초반에 비행부대가 공격해 온다

회복에 주의를 기울여야 한다. 그리고 적중에 코카트리스를 후열에 둔 부대가 있으니 고렘 부대로 처리하자. 필자의 경우 고렘 유니트, 2부대의 드래곤 유니트, 켈베로스 유니트로 거의 다 처리했다. 인간 캐릭터 부대는 리더를 잃은 적 유니트와 싸워서 레벨을 올렸고, 거점 해방에 주력했다.

BOSS • • • • • • •
명황기사 플후라스

상태 이상 공격을 가하지 않는 한 아군의 사신 부대를 당해 낼 수 없을 것이다. 앳집 강한 켈베로스나 드래곤으로 연속 공격을 가하면 제 아무리 명황기사라 해도 견뎌낼 수 없다. 가만히 '지휘관을 노려라'로 플후라스만 처리하자.

명황기사 단원 : *플후라스님, 혁명군들이…*

플후라스 : *방해하지 마! 너희들이 어떻게 해봐! 제길, 저녀석들! 왜 이 정도의 마력만 갖고 있지!? 마계의 과실만으로는 그 정도의 마력밖에 얻을 수 없다는 건가? 이대로는 끝낼 수 없어! 나의 고귀한 피라면 이 정도의 봉인정도는… 제길, 안된다!*

아군 : *전설의 부활은 되지 못한 듯 하군!!*

플후라스 : *시끄러워!! …이렇게 된 이상 너희들을 제물로 받혀야겠다!!*



▲ 봉인을 풀지 못하는 플후라스



▲ 플후라스도 전열에 위치해 있다

플후라스를 처리하면

플후라스 : *내가… 이런 녀석들에게…*



▲ 전설은 유밀에 의해 실현되는데…

제 27화

-이계(異界)로의 문-
바사 신전

전략 회의

휴고 : 그것은 분명 마계의 주인입니다. …곤란하게 되었군요.

마그나스 : 궁극의 힘이란 마계의 힘인 것인가? 왜 유밀이…

디오 : 잠깐! 이 나라를 부흥시켰던 왕은 마계의 힘을 얻었었지? 오우거 배틀의 전설도, 사실인가!?

사라딘 : 그 같은 이야기는 다음에 하지. 어쨌지 이것은 소환이라는 레벨이 아닌 듯 합니다만? 아마도… 바사 신전이란 카오스 게이트가 아닌지…

디오 : …카오스 게이트!?

사라딘 : 우리들이 살고 있는 이 지상 세계와, 이 세계를 연결하는 문… 먼 옛날에 신들이 창조했다고 하며, 우리는 도저히 이해할 수 없는 것… 이 나라의 전설에서 생각해 보아도, 틀림없겠는데…

휴고 : 그럼 카오스 게이트는 마계로 이어진 것입니까…? 이대로 놔두어서는 안되겠습니다. 오우거 배틀의 전설대로라면 마계의 주인은 우리가 살고 있는 이 대지를 빼앗는 것이 목적… 혁명은 둘째치고 이 나라만의 문제가 아닙니다.

마그나스 : 유밀은 마계로 가버린 걸까? 도대체 어떻게…

휴고 : 무슨 말을 하는 거야!! 그런 생각을 할 때야? 어쨌든 카오스 게이트를, 마계의 주인을 막아야만 해, 봉인 방법을 모르는 이상 파괴를 해서라도 막아야 해! 이 싸움은, 너의 우리를 위한 싸움만이 아니야. 알겠어? 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 북서쪽에 위치한 그레미하를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 동쪽으로 약 반나절 정도의 거리에 있는 바사 신전이야. 이 신전을 제압하고 카오스 게이트의 활동을 정지시키는 것이 이번 작전의 목적이지. 마계의 주인은 바사 신전에서 출현하지만, 대부분은 이 땅을 벗어난 듯 해. 적은 우리를 포위하듯이 포진했으며, 만나는 것은 시간 문제야. 하여튼 적의 포위망을 돌파하여 카오스 게이트의 활동을 정지시켜야 해.



▲ 견고한 방어진을 구축하고 아군을 공격해 온다

승리조건	적 본거지(바사 신전)의 제압
패배조건	아군 본거지(그레미하)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
그레미하(グレミハ)	273	45	
루제프(ルシェフ)	109	10	
사레할트(サレハルト)	242	33	
비테그라(ビテグラ)	188	67	상점
쿠도임칼(クドイムカル)	197	62	
소콜(ソコル)	259	37	마녀의 관
살미(サルミ)	82	47	
바사 신전(バーサ神殿)	79	50	

비테그라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
깃털 장식	60	냉동된 도끼	500
아메트	120	바크라	40
슬렌더 스피어	150	브레스트 프레이트	180
썬더 스피어	320	발더 메일	250
오즈릭 스피어	410		

소콜

사라딘 : 너희는 로디스! …명황 기사단인가!?

볼드윈 : …혁명군… 흥, 아직 살아 있었군.

사라딘 : 카오스 게이트를 열어서 어떻게 하려고? 로디스는 마계의 힘을 이용할 수 있다고 생각하나? …어리석은…

리차드 : 어두운 정신 파동에 지배되어 버린, 너희들과 함께 취급하지마. 우리 피라하의 가호아래, 모든 존재는 우리의 발 밑에 있어. 마계의 주인과 같은 것… 우리의 힘은 이미 암흑도를 넘어섰다. 우리가 추구하는 것은 그 이상의 힘, …궁극의 힘이다! 마계로 가서 그것을 얻는다!

사라딘 : 궁극의 힘이라고…? 자연의 법칙을 위반하고, 사람이기를 저버린다 해도… 강대한 힘을 얻고 싶어?

리차드 : …이 세계에는 약하고 어리석은 자가 너무 많아. 우리가 그 녀석들을 보다 좋게 관리하려고 한다. 강하고 우수한 자의 도움이 되도록, 압도적인 힘을 얻어서 말이야. 너희들처럼 지배될 가치조차 없는 자들에게는 죽음이라는 이름의 안식을 내려주지. 선택받은 민족의 이상을 위해 어리석은 자는 필요없어!!

사라딘 : …그것이 로디스의 목적인가?

볼드윈 : 누구냐!?

사라딘 : 평화를 사랑하는 사람들의 행복조차도 힘으로 뺏으려 하는군. …로디스의 기사여! 제노비아를 위해, 파라티누스를 위해, 너희의 생각대로 만들게 하지는 않아!

사라딘 : 데스틴! …길버트!!

길버트 : 여기는 우리에게 맡기고, 먼저 가! 당신은 카오스 게이트를, 마계의 주인을 막아야 해!

사라딘 : …하, 하지만.

길버트 : 뭘 꾸물대고 있어. 당신이 해야만 하는 일이야! 당신은 마그나스의 힘이 되어 줘!

데스틴 : 자, 와라!!

리차드 : 제테기네아 제국을 파괴한 남자… 네가 그 데스틴인가? 재미있군. 네 상대는 내가 해주지!



▲ 궁극의 힘을 얻고자 안달인 명황 기사단

전략

이번 스테이지의 장소는 바사 신전으로 26화와 동일한 맵이다. 또한 아군 본거지를 포위하고 있기 때문에 공략법도 비슷하다. 다만 초반에 거점을 확보하기가 어려우므로 3유니트 정도를 행동 옵션에서 영격으로 해놔야 안심할 수 있다. 초반에 몰려오는 적을 처리했다면 이제 각 거점의 해방을 위해 이동하자. 적중에서 주의해야 할 캐릭터는 오우거로 인간계 캐릭터가 직접 공격을 2~3번 정도 받으면 빈사 상태에 빠지게 된다. 따라서 이번 스테이지에서도 드래곤이나 켈베로스를 중심으로 싸우자. 소콜에 들어가기 전, 레기온으로 구성된 적이 있으니 2~3부대가 함께 움직여야 할 것이다. 소콜을 해방하면 자동 이벤트가 생긴다. 남은 것은 보스가 있는 바사 신전에 들어가는 것뿐이다.

BOSS

암흑의 권속 데카라비아

직접 공격력이 우수한 5명의 유니트가 전, 중열에 배치되어 있다. 따라서 전열에는 방어력이 우수한 패러딘이나 고렘이 배치되어 있으며, 회복력이 우수한 프리스트가 있는 유니트로 승부하는 것이 좋다. 데카라비아 역시 전열 중앙에 위치하고 있기 때문에 지휘관만을 노리자.

데카라비아 : 모든 것은 여왕의 부활을 위해서다! 이 순간을 기다려 왔지. 문에서 넘치는 힘을 받아 넣어!! 조금이라도 많은 동포를, 이 땅에 불러들이는 거다! 왔군, 인간이여! 각오해라! 지금이야말로 이 대지를… 이 세계를 우리 것으로 만들겠다!



▲ 강력한 공격력과 방어력을 자랑하는 데카라비아

데카라비아를 처리하면

데카라비아 : 이것으로…, 이것으로 됐어… 다음은 이 땅의 욕망을… 어두운 욕망을 가득 채우면 돼… 이 땅도… 마계로 변할… 것이…다…

최후장 있을 수 있는 일, 이룰 수 있는 일, 구할 수 있는 일

명황기사 탐즈 : …궁극의 힘을 얻지 못하면 우리의 계획은 실패로 돌아 간다해도 당연. 바레리아 측이 궁극의 힘에 대한 비밀을 얻게 된다면, 우리는 지금 이상의 권력을 얻게 되지.

리차드 : 서쪽 유적에 도박을 거는 수밖에… 녀석은… 제다는 뭐라고?

탐즈 : 유일 왕자가 모습을 감춘 이후, 우리 앞에 나타나지 않아. …제다에게 의지하는 것은 위험하지 않을까? 나는 녀석의 진의를 읽을 수 없어. 녀석도 저쪽 사람… 우리와 같을 수는 없어.

리차드 : 하지만, 녀석의 정보는 확실했어. 카오스 게이트… 계약의 아들… 틀림없이 궁극의 힘에 대한 정보도, 확실할 거야. … 배신해도 어쩔 수 없어. 카오스 게이트가 붕괴된 이상, 녀석의 정보에 의지하는 수밖에 없으니까.

탐즈 : 네가 그렇다면 할 수 없지. 조용히 널 따르겠다. …알고 있나, 리차드? 이 기회를 놓치면 우리 기사단의 복귀는 없어. 네 아버지가 명황 기사단이 쌓아 올린 영광을, 이 손으로 되찾는 거야!

리차드 : 알고 있어. …알고 있다고, 탐즈. 아버지가 돌아가신 후에도 그렌델가(家)가 있었던 이유는 네 덕분이었어. …감사하고 있다. 너의 충의에 응하기 위해서라도, …녀석을 위해서라도…

탐즈 : 누구…! …너희들!!

볼드윈 : 너희들이 날 불러냈는가? ………!! 무슨 짓이지!? ……응?

암리우스 : ………

볼드윈 : 암리우스, 네 짓이야? 이 녀석들은 무슨 짓이지?

암리우스 : …쿠쿠쿳…

리차드 : 무사한가, 볼드윈!? 정면으로 승부하지 마! …이 녀석들은 타락했다.

볼드윈 : ……타락…?

리차드 : …어두운 파동에 상처를 입었다. …암흑도에 타락했어!

볼드윈 : 그런 바보같은! 템플 커맨드가 될 정도의 정신력을 갖고 있으면서, 암흑도에 타락하다니…

탐즈 : 마계의 강력한 마력에 침입당한 거야! 영향력은 마계의 과실 이상! 우리는 녀석들의 힘을



▲ 또 다시 궁극의 힘을 노리는 리차드

우습게 봤어…

볼드윈 : 이것이 마계의 힘… 진정한 어두운 파동의 힘…

리차드 : 피해, 볼드윈! 널 잃을 수 없어. …빨리 피해!!

암리우스 : 쿠쿠쿳, 아하하하하!!



▲ 그러나 위험에 빠지게 되는데…

제 28화 −진군− 귤즈(ギュールズ)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 새겨두라고. 이번에는 북동쪽에 위치한 군다할(グンダハル)관문을 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 에첼(エッツェル)이야. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대에 의하면 적 부대는 군다할 관문에서 에첼을 연결하는 일대에, 집중적으로 배치되어 있다는 보고가 있어. …여기를 통과할 때에는 주의가 필요하지. 로디스는 바사 신전에 의한 마계의 주인 출현을… 혁명군이 한 짓으로 만들고 있어. 이것은 전부, 전의 향상을 위한 유언비어지만… 광염 십자군의 병사는 모두, 그것을 믿고 있는 듯 해. 신앙심은 때로는 커다란 힘이 되지. …조심하게.



▲ 적은 이 곳에서 집중적으로 나타난다.

승리조건	적 본거지(에첼)의 제압
패배조건	아군 본거지(군다할)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
군다할(グンダハール)	83	50	
벨기가(ベルギガ)	87	82	
암델마(アムデルマ)	31	87	상점
메제니(メゼニ)	61	29	
크라시노(クラシノ)	48	69	
콜그에프(コルグエフ)	215	40	
베레조보(ベレゾボ)	215	34	마녀의 관
노비볼트(ノービボルト)	261	64	
무지(ムジ)	182	71	
에첼(エッツェル)	95	50	

■암델마 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
레저 햇	40	사신의 궁	420
날개 장식	60	레저 아머	60
그레이트 보우	90	하드 레저	150
발더 보우	160	소일 레저	250
아티발	270		

크라시노

데스틴 : 아이사인가… 너에게 부탁이 있다. 우리의 움직임이 전부 적에게 노출되어 있는 듯 하다. 적과 내통하는 자가 내부에 있겠지… 마그나스에게 전해. 이후의 일을 상담하고 싶다고. …여기에서 기다리겠다고.

마그나스 : 무사했군, 데스틴씨. …길버트씨.

길버트 : 우리 두 사람은 무사하지만… 적의 기습으로 동료의 대부분이 상처를 입었어. …괜찮아, 마그나스? 이 혁명군 중에, 적과 내통하고 있는 녀석이 있어. …틀림없다고.

마그나스 : …데스틴씨는 어떻게 느끼고 있습니까? 혁명군의…, 우리의 행동은, 틀린 것입니까? 그렇지 않다면 배신자는…

길버트 : 마그나스, 너의 기분은 잘 알겠어. 네 앞에서는 안그런척 하지만, 우리도 불안해. …언제나 그랬어. 이런 힘든 나날을 보내고 있으면, 무엇이 올바르고, 무엇이 틀린지 알 수 없게 돼지. 나같이 나이를 먹으면 쓸데없는 지혜가 생겨… 간단한 일도 복잡하게 생각하지. 미수들과 마음을 나누는 방법밖에 모르면 나에게 말이야. …지금은 이대로 좋잖아? 아마, 너는 틀리지 않을 거야. 자신을 믿어, 마그나스.

데스틴 : 성장했군… 마그나스. 불안을 내보이며 달려들던 그때와는 전혀 틀려. 냉정하게 현실을 바라보고 받아들이는 노력을 하고 있어. 지금의 너라면, 이 나라를 보다 좋은 방향으로 이끌 수 있을 거야. 널 만나니 결심이 굳어졌어. 나는 결정했어. 마그나스, 너에게는 우수한 지휘능력이 있다. 올바른 길을 걸어가려는 마음도 있어. …그래서, 너의 힘이 되고 싶다. 너의 지휘하에 들어

가면 진정한 의미로 혁명의 힘이 되겠지. 너의 검으로, 너의 방패로…

마그나스 :

1.고맙습니다	2.나에게 그런 힘은 없습니다

고맙습니다. 데스틴씨, 길버트씨, 당신들의 기대에 부응할 수 있을지 모르지만, 난 가능한 한 노력할 것입니다.

길버트 : 우리가 멋대로 기대한 것 뿐이야. 그렇게 신경 쓰지 말라고. 게다가 우리는 가능한 일밖에 못하잖아? 아하하하하…!!



▲ 배신자가 있는 것 같다는 데스틴

전략

이번 스테이지는 제 20화와 동일한 장소에서 벌어진다. 적은 군다할과 에젤을 이어주는 북쪽 통로에 집중적으로 배치되어 있기 때문에, 북쪽 통로를 통해 바로 에젤로 가기보다는 20화처럼 남쪽 거점을 해방하며 돌아갈 필요가 있다. 서쪽으로 이동하면 적의 비행부대가 대거 몰려온다. 대부분 몬스터로 이루어진 이들 부대는 매우 강력하므로 섣불리 이동해서는 안된다. 먼저 남쪽에 있는 거점을 해방시킨 다음 동시에 쳐들어가자. 특히 한 부대만 북쪽 통로로 보낼 경우 갑자기 나타나는 적 부대에 포위 당하기 쉬우므로, 아이템인 퀵 게이트를 장비한 2-3부대를 함께 보내자. 위험할 경우 퀵 게이트를 사용하여 바로 본거지로 이동하면 피해를 줄일 수 있다. 그리고 마그나스가 크라시노에 도착하면, 데스틴과 길버트가 동료로 들어온다.




▲ 서쪽에서 밀려오는 적들

BOSS

순교자 루갈

역시 회복을 해주는 캐릭터가 없기 때문에 간단하게 처리할 수 있다. 오히려 같은 성에서 등장하는 프리스트×2, 템플 나이트×3의 부대가 처리하기 더 어렵다. 두 명의 프리스트가 합성 마법을 사용하면 전체를 회복하기 때문이다. 루갈만을 노리면 어려운 점은 없을 것이다.

루갈 : 마계와 내통하는 사교놈들! 주님을 대신하여 철퇴를 내려주마!

아군 : 틀려! …마계와 내통한 것은 우리가 아니야. 광염 십자군과 이 나라를 이용하여, 마계의 힘을 빌리려 한 것은 너희들의 명휘기사단이야!

루갈 : 시끄러워!! 우리의 단결을 혼란에 빠뜨리려는 허언인가? 너희 사교도들의 말에 속아넘어가지 않아.


▲ 이 녀석이 왜 보스일까?

루갈을 처리하면

루갈 : 마계와 내통하는 자가 있는 이상, 세계는… 종말을 맞이한다… 이단이 존재하는 한… 오우거 배틀은… 피할 수… 없어…

제 29화
－배신－
외방지 로물스 (外防地 ロムルス)

전략 회의

휴고 : 중앙 관문은, 혁명군과 동방 교회의 지원부대에 의해 완전히 장악했어. 이것으로 후방을 걱정할 필요없이 진군할 수 있지.

마그나스 : 선행한 제삐 부대는… '남부의 호랑이'의 행방은 어떻게 됐어?

휴고 : 그것은 아직… 각오해둘 필요가 있지만…

마그나스 : …그렇군… …그런데 휴고, 로물스 요새 공략의 준비는 어때?

휴고 : 만반의 준비를 해놨어. …이것을 봐줘. 이번에는 남동쪽에 위치한 로비니(ロビニ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북서쪽으로 약 하루 정도의 거리에 있는 로물스(ロムルス) 요새야. 로물스 요새 주변의 거점을 해방하여, 요새 공격의 토대를 마련하는 것이 이번 작전의 목적이지. 전장으로는 크지 않지만, 정찰 부대의 보고에 의하면 대단한 격전이 예상돼. 적은 각지에 많은 수의 부대를 배치, 전투를 회피하지 않으려는 상태야. 힘들고 곤란한 전투가 되겠지만 결코 물러나서는 안돼.



▲ 이번 스테이지는 격전이 예상된다

승리조건	적 본거지(로물스)의 제압
패배조건	아군 본거지(로비니)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
로비니(ロビニ)	249	44	상점
노레(ノーレ)	85	80	
무라우(ムラウ)	43	72	
오토차츠(オトチャツ)	141	11	마녀의 관
빌시(ビルシ)	157	11	
시니(シーニ)	70	17	
로물스(ロムルス)	112	86	

로비니 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
발더 헬름	170	슘마누스	500
발더 소드	150	카이트 실드	70
그렘드 링	400	발더 실드	250
브레시드 소드	400	프레이트 아머	230
팔시온	400	발더 아머	420

전략

초반에는 레벨 24-25의 캐릭터로 구성된 비행 부대가 본거지를 향해 접근한다. 상당히 강력한 몬스터로 구성되어 있으므로 본거지에서 영격으로 상대하자. 초반 비행 부대를 처리했다면, 다음은 아군의 공격 타이밍. 먼저 각 거점의 중심이 되는 노레(ノーレ)를 해방시키자. 이 곳은 사방에 거점이 있기 때문에 적은 적극적으로 공격을 가해온다. 따라서 한 부대만 보내지 말고 적어도 5부대 이상은 노레로 보낼 것. 역시 적의 공격을 방어하면 남은 것은 거점의 해방이다. 이곳은 특이하게도 모럴 수치가 낮은 거점이 3곳이 있어서 카오스 부대가 반드시 필요하다. 위에서 말한 사신 부대(켈베로스나 드래곤)의 경우 지은 죄가 많기 때문에(?) 얼라이먼트 수치가 낮을 것이다. 20이하의 모럴을 나타내는 거점은 이 부대로 해방하

자. 이곳은 맵이 작으면서 적 부대가 많기 때문에 자주 전투에 들어간다. 아이템이나 전투 명령에 신경을 쓰면서 만만의 준비를 해놓자.

BOSS

진언의 제벡

배신자답게 실력은 형편없다. 후열에 위치한 세이렌이 무섭기는 하지만 회복 캐릭터가 없기 때문에 간단하게 처리할 수 있다. 방어력도 강하지 않으면서 왜 전열 중앙에 위치해 놓았는지 모르겠다.



▲ 배신자는 제벡이었다


▲ 실력 없는 자가 배신을 한다

아군 : 당신은 제벡!? …역시 배신한 것인가?

제벡 : 로디스로 부터의 독립도 우리의 목적이었지? 그것을 우선한 것뿐이다.

아군 : …뭐라고!?

제벡 : 정말 멋지게, 왕과 황자는 커다란 힘을 얻었지. 너희들도 알고 있겠지? 전설의 개투왕이 손에 넣었던 '궁극의 힘'… 그 힘이 있다면 로디스 교국에서 독립하는 것은 간단하지.

아군 : 궁극의 힘이라고! 안돼! 그것은 위험한 힘…, 마계의 힘이다!

제벡 : 그것이 어떻다는 말이지? …힘이 전부야!! 로디스로 부터의 독립이 실현되면, 그것으로 좋잖아? 그 때에는 우리도 상급민으로 들어간다. 너희들도 협력해!! 이 나라를 위해서!

제벡을 처리하면

제벡 : 너희들은 끝났다… 힘을 얻은 황자에게… 위대한 왕가의 피에…



제 30화 -왕가의 피- 로물스 요새(ロムルス要塞)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 새겨두라고. 그럼 요새 공략의 설명을 시작하지. 이번의 요새 공략을 대비하여, 요새 남쪽에 가설 본거지를 설치했어. 목표는 본거지의 북쪽, 2중으로 구성된 성벽을 넘어서 가야 하는 로물스 요새야. 이 요새의 제압이 이번 작전의 목적이지. 요새 공략은 이번이 처음이지? 지금까지의 전투와는 조금 다를 거야. 이 요새는 철망과 두터운 성벽으로 둘러 쌓여 있어서, 비행 부대 이외에는 직접 진입할 수 없어. 우선 성문에 접근하여 이것을 파괴해야 돼. 부대를 성문 앞으로 이동시키면 파괴 작업을 개시하지. 단, 이 부대는 성문 파괴 작업에 전념하기 때문에 얼마 동안은 이동과 방향 전환을 할 수 없어. 이 부대의 호위도 반드시 필요하지. 성벽 내의 상황은 실제로 성문을 통해 들어가야 알 수 있어. 당연히 적도 기다리고 있겠지. 성벽 내까지 진입할 때 부대를 재정비하고 만전의 태세로 임해야 돼. 지금까지와는 다르게 성벽 내에 해방할 거점은 존재하지 않아. 또, 거점에서의 회복은 가능하지만 복수의 부대를 모아도 재편성은 할 수 없어. 그것이 가능한 것은 아군 본거지 뿐이야. …잊지 말라고. 그러니 필요 이상으로 겁낼 필요는 없어. 모든 것은 지금까지의 연장선상에 있으니까. 또, 성벽, 성문 등의 장해물이 많고, 행동 가능한 범위도 좁기 때문에… 레기온을 파견할 수 없어. …응? 파견하고 싶은 유니트가 레기온이라면? 걱정하지 마. 레기온의 해제도 해 놓았어. 어려운 일은 나에게 맡겨 두라고. 이번에는 전투에만 집중하라고.



▲ 요새를 공략하는 스테이지

승리조건	암리우스의 격파
패배조건	아군 본거지의 제압, 마그니스의 사망, 리미트 타임 오버

전략

이번에는 다른 스테이지와는 다르게 요새를 공략하게 된다. 요새 공략이 다른 스테이지와 크게 다른 점은 레기온을 운용할 수 없다는 점과, 거점이 없어서 해방이나 제압을 하지 않는다는 점이다. 대신 회복을 할 수 있는 지점이 있어서, 거점의 역할을 대신한다. 게임이 시작되면 아군 본거지의 북서쪽과 북동쪽에 위치한 성문을 향해 아군 유니트를 파견한다. 보낼 때에는 반드시 3-4부대씩 움직일 것. 성문을 파괴하는 동안 그 유니트는 움직일 수 없기 때문이다. 성문 앞에 있는 적 부대를 처리한 다음 이동을 성문 앞으로 조정하면 성문을 파괴하기 시작한다. 5, 4, 3, 2, 1로 카운트를 세며 모두 끝마치면 성문은 열린다. 그리고 무수히 쏟아져 나오는 적 유니트들. 그 중에서도 마계의 주인인 사튜로스도 등장한다. 그러나 특징있는 공격은 없기 때문에 겁먹을 필요는 없다. 성 중앙에 있는 회복 지점에서는 캐릭터의 HP와 피로도를 회복시킬 수 있다. 주력 유니트가 안전하게 회복했다면 암리우스 앞에 있는 성문도 마저 깨뜨리자.


▲ 먼저 성문을 파괴하자



▲ 시간 제한 내에 암리우스를 처리해야 한다

BOSS

왕자 암리우스

암리우스의 클래스는 다크 프린스로 암흑도에 빠져 강대한 힘을 자랑한다. 그래서인지 대범하게 혼자 있다. 첫 번째 전투는 싱겁게 끝날 것이다. 평범한 공격을 가할 뿐이니, 전투에서 진 그는 마계의 주인 4마리를 소환하고 다시 싸우게 된다. 이 때 가장 주의해야 할 것은 암리우스의 다크 타워로 펌프킨 헤드의 가보차 우즈(かぼちゃうぉーず)와 비슷하지만 그 위력은 비교할 바가 못된다. 일격을 맞으면 그 캐릭터는 그냥 죽기 때문이다. 일단 이 공격을 맞았다면 후퇴하여 아이템인 재생의 제단으로 다시 살리고, 대기하고 있던 다른 부대로 다시 싸우자. 암리우스는 후열 중앙에 있으며 직·간접 공격이 모두 통한다.



▲ 이것이 궁극의 힘…?


▲ 결국 마계의 주인을 소환한다

암리우스 : 봐라, 이 힘을… 이 위대한 힘을… 나는 얻었다, 궁극의 힘을… 전설과 같은 힘을!

아군 : 당신이 얻은 건 궁극의 힘이 아니야! 당신은 어두운 파동에 침투되었어… 암흑도에 빠진 거라고.

암리우스 : …암흑도에 빠졌다고? 농담하지마!! 나는 정신을 침범하지 않고, 강대한 힘을 얻었어. …이것이야말로 궁극의 힘. …그리고 이 힘을 얻을 수 있는 선택받는 자의 피. 이것이야말로 왕가의 위대함이지! 왕가의 피를 느껴라! 내 힘 앞에서는 엎드리는 게 좋아!

암리우스와의 1라운드가 끝나면

암리우스 : 역시 나 혼자는 무리인가… 그럼 이것은 어때…? 봐라! 신의 힘을 얻으면 마계의 주인조차 내 말을 듣지! 자 어서 와라!! 제 2라운드다!

암리우스와의 2라운드가 끝나면

암리우스 : 이 도적놈들! 너희들을 용서할 수 없어! 나는… 이 힘으로… 세계의 정점에… 강림… 한… 다…

제 31화
-광기-
바지리카(バジリカ)

프로카스 : …유, 유밀이냐?

유밀 : 오랜만입니다, …아버지…

프로카스 : 이런 어려운 때에 너는 무엇을 하고 있었어! …그, 그 녀석들은 누구냐!

유밀 : 저는, 출생의 비밀을, …운명을 알았습니다. 아버지가 싫어한 이 머리와 눈동자의 색이, 왜 이러한 지도 알았습니다. 그리고, 힘을 얻었습니다. 아버지, 저를 따라 주십시오. …제가 이 나라를 인도하겠습니다.

프로카스 : 농담하지 마라, 유밀! 힘을 얻었다고!? 어떤 힘을 얻었는지는 모르지만, 나는 궁극의 힘을… 곧 신의 힘을 얻었다. 왕족으로써의 증거도 없는 네가 뭘 할 수 있지? 어머니의 목숨을 빼앗고 태어난 자, 너를 자식으로 생각한 적이 없어! …뭘 하고 있나? …죽여라.

유밀 : 이 자들은 나의 기사, …다니카의 기사입니다.

프로카스 : 다…, 다니카!? …타니카의 기사라고?

유밀 : 알겠습니까, 아버지? 제가 얻은 힘이 무엇인지? 저를… 저의 큰 계획을 따라 주십시오.



▲ 자신의 출생에 대해서 알게 된 유밀

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 이번에는 동쪽에 위치한 라그니(ラグニー)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 서쪽을 향해 약 이틀 정도의 거리에 있는 앤드바리(アンドヴァリ)지. 이 성의 제압이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 중앙 부근에서 이쪽을 향해 진군하고 있다고 해. 걱정되는 것은 적의 정체를 알 수 없다는 점이야. 중앙, 로디스 녀석들과 함께 마계의 주인도 있다는 보고도 있어. 진위는 확실하지 않지만 이 이상의 전력을 갖고 있다고 생각하고 전투에 임할 필요가 있어.



▲ 중앙에 집결되어 있는 적의 부대

승리조건	적 본거지(앤드바리)의 제압
패배조건	아군 본거지(라그니)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
라그니(ラグニー)	115	76	
파비아(パビア)	102	38	마녀의 관
펠그(ペルグ)	220	60	
베이스 프레임(ベスフレーム)	163	11	
코비고(コビーゴ)	226	76	
즈이노모(ズイノモ)	27	70	
스리테(スリテ)	174	50	
크레모나(クレモナ)	57	87	상점
앤드바리(アンドヴァリ)	233	55	

■크레모나 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	발더 액스	300
아메트	120	프레임 프레일	490
발더 햄머	110	작열의 방패	500
프란시스카	130	레저 아머	60
발더 클럽	220	하드 레저	150

전략

이 스테이지에 오기 전 분기가 있는데, 시나리오 상 거의 큰 차이는 없는 것 같다. 이 공략은 바지리카를 먼저 가는 것으로 진행하겠다. 먼저 아군 본거지 서쪽에 위치한 펠그(ペルグ)를 해방하여 아군의 제 1 방어선으로 구축하자. 이 곳을 해방하면 중앙에 있는 적 유니트가 몰려오는 곳으로 거점을 이용하여 적과 싸우면, 체력을 회복하면서 전투를 할 수 있기 때문에 많은 도움이 된다. 펠그에는 적어도 3부대 이상의 방어 병력을 보내자. 펠그로 몰려드는 적을 모두 처리했다면 이제는 해방에 주력하자. 아군 본거지의 남쪽 길을 따라서 파비아-코비고-크레모나를 해방하고, 펠그에서는 카오스 부대를 베이스 프레임으로, 나머지 부대는 즈이노모-스리테를 해방하자. 마계 캐릭터가 나오기는 하지만 그다지 강하지는 않으니 무서워할 필요는 없다.

BOSS・・・・・・・
명왕 기사 바프라

역시 회복 캐릭터가 없다. 전열에 템플 나이트와 중열에 고브린이 배치되어 있으며, 바프라는 전열 중앙에 있다. 따라서 전투 명령으로 지휘관인 바프라만을 노리자. 바프라는 회피 능력이 높아서 아군 전열의 공격을 대부분 막아낸다. 특히 레벨 차이가 2-3정도 날 경우에는 100% 회피한다. 바프라를 상대할 때에는 높은 레벨의 부대로 공격하자.


▲ 높은 회피 능력을 보이는 바프라

바프라 : …창천 기사단이여, 잘 왔다.

아군 : 너도 암흑도에 빠진 것인가, 명황 기사여!

바프라 : …나는 형체에 구애받지 않는 순수한 강함을 추구해 왔다. 압도적인 강함을 구했다. 설마

내 속에 이런 힘이 잠자고 있을 줄이야… 이 힘을 사용해 주지! 내 몸이 원하고 있어, …너의 피를!

바프라를 처리하면

바프라 : *너희들도 알게 될 것이다… 패배… 굴욕… 좌절… 지위를 잃은 후회… 내가… 강함을 원했던 심리…*

제 32화 -왕도(王都)에- 라티움(ラティウム)

안키세스 : *유밀 왕자!*

유밀 : *앗, 안키세스. …누구야, 그 아이?*

안키세스 : *제 자식입니다. …마그나스, 유밀 왕자님에게 인사드려라.*

마그나스 : *…나는…*

유밀 : *괜찮아!? … 괜찮아, 마그나스?*

마그나스 : *괜찮아. … 이 정도는.*

유밀 : *하지만… 어, 피가 나온다…*

마그나스 : *이 정도는 검 안 나!*

유밀 : *강하네, 마그나스는… 나도… 강해지고 싶어.*

마그나스 : *유밀은 무리야. …약하고, …곧 울어 버리고.*

유밀 : *…그래! 좋은 생각이 났어! 나는 크면 왕이 돼지. 그러니까, 마그나스가 내 기사가 되는 거야.*



마그나스 : *내가 기사…?*

중앙 귀족 : *왕자… 죽어주지!!*

마그나스 : *위험해, 도망쳐, 유밀!*

중앙 귀족 : *저리 비켜, 꼬마 녀석!!*

유밀 : *마그나스, …괜찮아!? …마그나스!!*

마그나스 : *잘했어…, 유밀… 무사했어…*

유밀 : *네 덕분이야, 마그나스. 네가 날 지켜 주어서…*

마그나스 : *틀려…, 유밀. 지켜 준 것은 아버지야… 나는… 아무 것도… 나는 아무 것도 할 수 없었어. …괴로와.*

유밀 : *내일 가는구나.*

마그나스 : *…그래.*

유밀 : *집을 나갈 필요가 있어? 사관 학교에 진학하지 않고서…*

마그나스 : *어머니는 이제 없어. 아버지와는… 함께 살고 싶지 않아…*

유밀 : *……*

마그나스 : *이제, 간다. …유밀… 나는 반드시 기사가 된다. 그리고, 너를 지키고 싶어… 너에게 걸 맞는 기사가 되고 싶어.*



▲ 과거를 회상하는 마그나스

전략 회의

휴고 : *…… 마그나스*

마그나스 : *왜 그래, 휴고?*

휴고 : *…아니, 아무 것도 아니야. 현재의 상황을 전하지. 이번에는 북쪽에 위치한 라티나(ラティナ)를 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 남쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에 있는 토이데벨트(トイデベルト)와 토이데리히(トイデリッヒ) 두 곳이야. 이 두 곳을 제압하고 왕도 위니아 공략의 토대를 마련하는 것이 이번 작전의 목적이지. 정찰 부대에 의하면 적의 대부대가 대단한 세력으로 진군중이라는 보고가 들어왔어. 언제 접촉할지 모르는 상황이야. …적도 승부를 내려는 작정이야. 우리도 부대를 파견하여, 영격 상태로 들어가면 승패는 순식간에 결정 나게 돼. 신속하면서 정확한 지휘가 요구되지.*



▲ 두 곳의 본거지를 점령해야 한다

승리조건	위니아 성을 지키는 2곳의 거점 제압
패배조건	아군 본거지(ラティーナ)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
라티나(ラティーナ)	291	56	마녀의 관
가에타(ガエタ)	272	49	상점
엔바하(エンバハ)	115	51	
발제(バルジェ)	112	47	
고스피치(ゴスピッチ)	128	88	
토이데벨트(トイデベルト)	61	50	
토이데리히(トイデリッヒ)	45	50	

■가에타 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
아이언 헬름	30	작열의 방패	500
발더 헬름	170	뇌수의 방패	500
뇌명의 헬름	410	프레이트 메일	210
화룡의 검	300	프레이트 아머	230
마인 고슈	400	발더 메일	250
브레시드 소드	400	발더 아머	420
숍마누스	500	헤비 아머	650
패자의 갈검	500	페레그린 메일	900
어스 자베린	550	벨 오브 썬더	250
아이스 블레이드	600	화룡의 이빨	250
썬더 실드	150	지팩의 반지	250
프레임 실드	150	뇌의 오브	250

전략

스테이지가 시작되면 5 유니트와 3유니트로 구성된 레기온이 동쪽에서 아군 본거지를 향해 공격해 온다. 본진에서 방어하면 대단히 위험하니 재빨리 부대를 파견하여 영격을 나가자. 최소한 5부대 이상을 파견하여 행동 옵션을 '영격(迎擊)'으로 바꾸면 본진으로 다가오는 레기온을 향해 나간다. 특히 솔저의 도움 공격이 다른 스테이지와는 다르게 위력이 있으니 회복에도 주의를 기울여야 한다. 전투 중에 HP를 회복해야 한다고 판단했다면 스타트 버튼을 누르자. 그러면 필드 화면의 시간이 정지되면서 아이템 회복이나 본거지로 이동시킬 수 있다. 적중에서 가장 주의해야 하는 캐릭터는 스핑크스로, 후열에서 공격하는 특수 마법은 상대의 속성에 따라 다른 공격을 가하기 때문에 100대의 데미지를 가한다. 게다가 적은 상당수의 유니트로 공격을 가해 오니 각오할 것. 초반의 공격을 성공적으로 방어했다면 이제는 거점 해방에 주력하자. 아군 본거지의 남동쪽에 있는 엔바하 발제를 해방하면, 2개의 목표 지점을 공략할 수 있는 발판을 마련할 수 있다.





▲ 초반부터 적은 개떼로 몰려온다

BOSS
용사장 루오라네아, 열사장 베자루스

루오라네아, 베자루스 모두 종렬 가운데에 위치하고 있지만 그 앞을 방어력이 강한 파라딘과 키타프래크트가 막고 있기 때문에 단번에 죽일 수 없다. 또한 후열의 공격력도 강한 편이기 때문에 방심하다가는 아군에 희생이 올 수도 있다. 한 번에 죽이겠다는 욕심보다는 보스의 앞을 막고 있는 캐릭터부터 차근차근 없애는 방법으로 처리하자. 여러 번 공격을 가해야 할 것이다.

루오라네아 : 너희들에게 패하면 파라티누스 기사단의 이름을 꺾겠다. 퇴각할 수 없어. 위대한 계획을 위해서라도!!



▲ 먼저 전열 중앙에 있는 캐릭터부터 없애자

루오라네아를 처리하면

루오라네아 : 파라티누스에 영광을… 진왕이여…

루오라네아 : 파라티누스 기사단의 이름을 걸고 더 이상 진격시킬 수 없다! 위대한 계획을 위하여… 파라티누스를 위하여!!

베자루스를 처리하면

베자루스 : 진왕이여… 이 땅에… 정숙…을…

마그나스 : 위대한 계획은 뭐지!? 도대체 뭘할 생각이야!

파라티누스 기사 : 개투왕의 부활…, 고대의 전설… 금주(禁呪)다! 금주를 사용하여 너희들을… 로디스 녀석들을 파괴한다! …이제 도망칠 수 없어. 방해자는 모두 소멸시키고, 다시 이 땅에 평화를 되찾는다. 진왕의 전설을 재현하는 것이다!

유밀 : …쿳…쿳… 이제 얼마 안남았다… 이제 세계는…

제 33화
-약속-
왕도 위니아(王都 ウィニア)

프로카스 : 금주(禁呪)는… 금주의 발동은 어떻게 됐나!?

천황 유밀 : …조금 조용히 있어 주십시오. 마그나스가 오고 있습니다. 금주 따위는 사용할 필요가 없겠죠? 게다가… 왜 여기에? 여기는 이제, 아버지가 올 장소가 아닙니다.

프로카스 : 무슨 말을 하는 거냐, 유밀! 금주란 말이다. 혁명군과 로디스를…

유밀 : 나를 멈추게 할 수 없습니다. …안녕, 아버지… …나를 멈추게 할 수 있는 것은…



▲ 금주에 대해 집착하는 프로카스 왕

전략 회의

휴고 : 이번 작전은 공성전이 되기 때문에, 레기온을 파견할 수 없어. …걱정은 하지 마. 레기온 해제를 해 두었으니까.

마그나스 : 미안하군, 휴고

휴고 : 그럴 필요 없어. …현재의 상황을 확인하지. 그럼 공성전의 설명을 시작한다. 이번 공성전에서는 성의 남서쪽에 본거지를 가설했어. 목표는 본거지의 북동쪽, 3중으로 구성된 성벽을 넘어서 있는 위니아(ウィニア) 성이야. 이 성을 제압하고, 금주의 사용을 방지하는 것이 이번 작전의 목적이지. 첫 공성전이지만 이것은 요새 공략과 같다고 생각해도 돼. 하지만 왕도라고 불릴만한 시설이 많아. 그 규모는 요새에 비할 것이 못되지. 진군 루트를 확실하게 정해서 단번에 들어가야 해. 이 넓은 성에서는 무계획으로 진군하면 시간을 소비하게 되던가, 아니면 전력의 소비와 병사의 피로도가 많이 쌓이게 돼. 주의하라고. 요새 공략처럼 성벽 내에 해방할 거점은 없어. 또 거점에서 회복은 가능하지만 복수의 부대를 모아도 편성은 할 수 없어.



▲ 위니아 성이 목표다

승리조건	유밀의 격파
패배조건	아군 본거지의 제압, 마그나스의 사망, 리미트 타임 오버

전략

이번 스테이지는 30화처럼 요새 공략을 하게 된다. 따라서 레기온을 운용할 수 없고, 거점이 없어서 해방이나 제압을 할 수는 없으며, 회복 지역에서 아군의 HP와 피로도를 회복시켜야 한다. 하지만 부숴야 하는 성문이 3개나 되고 지역도 넓기 때문에 자칫하면 아군의 전력이 분산될 수 있다. 이곳에서는 특히 전력을 한 곳으로 모아서 이동하며 공격해야 한다. 적의 레벨은 32-35 사이이기 때문에 공격력은 다른 곳과는 비교할 수 없을 정도다. 필자가 생각하기에 좋은 루트는 서쪽 성문을 차례로 2개 부순 다음 중앙으로 이동하여 유밀과 만나는 것이다. 전투를 한 다음에는 반드시 회복 지역에서 체력을 회복하고 이동하자.



▲ 마지막 성문을 지키고 있는 데몬

BOSS
천왕 유밀

이곳의 보스 유밀은 다니카의 기사인 게이트 키퍼와 함께 등장한다. 공격력과 방어력은 상상할 수 없을 정도이지만, 회복해주는 캐릭터가 없다. 그러나 회복 아이템을 많이 갖고 있기 때문에 여러 번에 걸쳐 공격을 가해야 한다. 적은 속도가 빠르기 때문에 아군 보다 먼저 공격한다. 따라서 방어력이 높은 캐릭터와 엘름 페트라를 활용해야 이길 수 있다.



▲ 막강 파워를 자랑하는 유밀 부대

마그나스 : …유밀… 정말 유밀이야?

유밀 : 여기에 올 거라 생각했어. …마그나스… 나는 힘을, 궁극의 힘을 얻었다. 나는 이 손으로 세계를 변화시킬 거야. …무서워 할 사람도 없어. 로디스를 무서워할 필요는 없어. 사람도 악마도 내가 지배한다. …나는 이 세계의 왕이 된다. 즉 지금까지 누구도 성공하지 못했던 일이었지만, 지

금의 나라면 가능해. …자, 와라 마그나스. 너는 나에게 봉사해야 할 존재다. 내가 이 세계의 왕이 된다. 그리고 너는 내 기사가 되는 거다!

마그나스 : 궁극의 힘이라고? 유밀, 너는 암흑도에…

유밀 : 전설의 개투왕이 얻었던 것은 암흑도의 힘이 아니야. 그것은 궁극의 힘이다. 내가 얻은 힘도 그것과 같은 것… 나는 이 힘으로 목적을 이룬다!

마그나스 : 금주를 사용하는 일이…, 거역하는 모든 것을 제거하는 것이 너의 목적인가…?

유밀 : 그렇다. 내 생각을 방해하는 모든 자에게 죽음을 내리는 것이다. 그러나… 네가 있기 때문에… 네가 내 부근에 있었기 때문에 금주는 사용할 수 없었다. 하지만, 이제는 괜찮지? 네가 나에게 왔기 때문에… 금주를 사용하여, 모든 것을 무(無)로 돌린다. 협력해 줄거지? …마그나스.

마그나스 : …안돼!! 네가 그런 짓을 하게 내버려 둘 수는 없어!!

유밀 : …왜? …왜 그런 말을 하는 거지? 나에게 검을 휘두를 거야? 너라면 알겠지? 나는 용서할 수 없어. …마그나스. 가령 너라고 해도, 나를 거역하는 자는 용서할 수 없어. …용서할 수 없다고!!



▲ 유밀과의 재회, 그러나…

유밀을 처리하면

마그나스 : …유밀…

마리 : 안돼! …접근하지 말아요! 당신이 있어서… 당신과 함께 걷기 위해, 유밀님은…

마그나스 : …나를 위해서? 유밀은 나를 위해서, 암흑도에 빠진 것이라 말하는 건가?

마리 : 무슨 말을 하는 겁니까? 유밀님이 얻은 힘이야말로, 진정한 궁극의 힘!

유밀 : 그만둬, 마리. …내가 말하지. 나는… 계약의 아들이었어.

마그나스 : …계약의 아들!?

유밀 : 먼 옛날… 마계의 여왕으로 변한 다니카를, …딸을 불륜으로 생각한 바사신은 그녀의 육체를 5개로 나누어, 대지 깊숙히 봉인하였지. 양팔과 다리는 다니카의 기사가 되었고 마계의 주인을 감시하도록 카오스 게이트의 문지기가 되었어. 그리고 남은 그녀의 마음은 그 육체와 멀리 떨어진 대지에서 영원한 잠을 자고 있었지…

마그나스 : 대지신 바사와 다니카의 신화. 그래도… 다른 이야긴데?

유밀 : 이 나라를 부흥시킨 개투왕은 우연히 카오스 게이트를 발견했어. 카오스 게이트를 지키는 기사와… 다니카의 기사와 만난 개투왕은 계약을 하게 되지. 그 내용은… 궁극의 힘을 주는 대신, 자신의 자손을 신에게 받치는 것. …신에게 받쳐야만 하는 자… 그것이 나였어.

마그나스 : 그것은 모두 신화잖아? 신화가 사실이라니… 네가 신화와 관계 있다는 말이야!?

유밀 : 영원히 시간 속에서 혼자 잠자고 있는 다니카. 고독을 견디지 못해, 부활을 바라는 그녀는 육체가 필요했어… 그리고 선택받은 것은 나. 이 힘도 신의, 다니카 신의 힘. 나는 인간이 아니었어. '유밀·듀엘'이 아니었다고!! 하지만…나는 감사하고 있어. 너에게 다가갈 수 있다면…인간이 아니더라도 나는 너에게 다가갈 수 있어… 마그나스…

마리 : 마계로 내려가서, 자신의 운명을 알게 된 유밀님은 그 힘으로 마계를 자신의 것으로… 인간도 마계의 주인도 없는, 모든 것을 지배하려 했습니다. 당신이 싸울 이유가 없어지니까요. 싸울 이유가 없어지면, 당신이 돌아올 것이라고… 마그나스씨! 당신이 유밀님을 따르면 모든 것은 끝납니다!

마그나스 : 뭐가 끝난다는 거지? 그것이 무엇인지… 뭐가 끝난다는 거야! 내가 싸우는 것은 그런 이유가 아니야. …생각해봐 유밀! 네가 바라는 것은 그런 세계였어? 모두가 행복한 세계를 만드는 것이었잖아!!

유밀 : ……

마그나스 : …아직 바꿀 수 있어.

유밀 : …마그나스.

마리 : 안됩니다…, 유밀님…

유밀 : …마리…?

마리 : 나를 혼자 놔두지 마세요… 유밀님!

마그나스 : 무슨 짓이야!? …피해, 유밀!

유밀 : 마그나스! …괜찮아, 마리, 함께 가자, 너도 함께…

마리 : 누구에게도… 누구에게도 넘겨주지 않아! …안돼… 유밀님…

제다 : 무슨 짓을… 이러면 다니카님이… 에잇, 일시의 감정으로 지배되다니! 이런 어리석은 자… 할 수 없군!

마그나스 : 유밀… 괜찮아, 유밀?

유밀 : 마그나스, 잘 들어. …다니카의 기사가 소멸하고, 내가 이대로 죽는다면, 다음은 유적의 봉인을 풀면… 그것으로 다니카는 부활한다.

마그나스 : 움직이지마, 유밀!! 그런 것은 아무래도 좋아!!

유밀 : 침착해, 마그나스. 이것은 매우 중요한 일이야… 다니카는 반신 반인이면서 마계의 여왕. 혹시, 다니카가… 마계의 여왕으로 부활하면 이 지상에서, 마계의 세력과의 싸움이 시작될 거야…

마그나스 : …오우거 배틀…

유밀 : 그래… 알고 있겠지? 그러니 빨리 가… 그리고…, 반드시 돌아와 줘. 반드시, 내 밑으로…

마그나스 : 유밀… 네가 바라는 세계는… 내가 실현한다! 나는 인간일 뿐이지만, 반드시 실현하고 말테야!



▲ 유밀은 죽고 만다

제 34화
-끝나지 않는 전쟁-
오르아 평원(オールア平原)

제다 : …빨리 걸어!

마리 : …유밀…님…

제다 : 이러면 사용할 수 없겠군. 할 수 없지, 정신을 파괴해서라도…

리차드 : 어떻게 하려고 하지? 제다… 신에 의한 봉인, 너희 마계의 주인은 풀 수 없나?

제다 : 리, 리차드인가… 너희들의 바램은 신과의 접촉… 신의 축복을 받는 것이겠지?

리차드 : 이해는 일치했지만… 또 배신하지는 않겠지?

제다 : 그것은 어쩔 수 없었어. 카오스 게이트가 붕괴한 이상… 녀석들을 이용하는 방법밖에. 다니카님의 부활을 위해서는 그렇게 하는 수밖에…

리차드 : 대꾸는 듣고 싶지 않아! 우리가 원하는 것은… 신의 축복…, 궁극의 힘이다. 그러기 위해서 힘을 빌리려 해.

제다 : 아… 알았다.

볼드윈 : 처음부터 말했지? 우리를 따르라고…



▲ 초록은 동색이라, 끼리끼리 모인다

전략 회의

휴고 : 서쪽으로의 진로에서 대단히 많은 마계의 주인이 목격되고 있어. 그들의 목적지는 서쪽의 케레오레스 산… 틀림없이 그 땅에 있는 유적일거야.

마그나스 : 서부산의 유적… 거기에 다니카신이? 설마! 바사 신전처럼…

휴고 : 충분히 해 볼 수 있는 추측이야. …어쨌든… 앞으로 전진해야 겠지. 이것을 봐줘. 이번에는 남동쪽에 위치한 란데리히(ランデリッヒ)를 본

거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북서쪽으로 약 2일 정도의 거리에 있는 안데로트(アンデロート) 관문이야. 이 관문의 제압이 이번 작전의 목적이지. 보면 알 수 있듯이 이 지역의 육지는 2개의 하천으로 나뉘어져 있어. 그리고 적의 본대는 하천의 맞은 편에서, 이쪽의 공격을 기다리고 있지. 어디에 어느 정도의 부대가 있는지 몰라.



▲ 적은 하천 부근에 몰려 있다

승리조건	적 본거지(안데로트)의 제압
패배조건	아군 본거지(란데리히)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
란데리히(ランデリッヒ)	15	50	
케세그(ケーセグ)	99	55	
바타세크(バータセーク)	278	40	
트라노스(トラノス)	94	25	마녀의 관
아파틴(アパティン)	140	28	상점
란데크(ンデック)	84	57	상점
알베스터(アルベスタ)	133	28	
자보(ザーボウ)	61	20	
브로드(ブロード)	235	82	
루반(ルバン)	252	68	
안데로트(アンデロート)	53	50	

■아파틴 상점

아이템명	가격
마인 고슈	400
사진의 궁	420
작열의 방패	500

■란데크 상점

아이템명	가격
프레이스 벨그	340
팔시온	400
냉동된 도끼	500
언령의 반지	250

전략

이번 스테이지는 매우 넓고 적들도 강하기 때문에, 들어오기 전 충분히 트레이닝으로 레벨을 올려야 한다. 한 부대로 거점을 방어해야 하기 때문에 공격력과 방어력이 충분하지 않으면 위험해 질 수 있다. 지금까지 군자금을 많이 벌어 놨을 테니, 모든 부대의 레벨을 30이상으로 올려놓는 것이 좋다. 또한 필요없는 무기나 방어구는 팔아서 군자금으로 활용할 것. 적은 대부분 레기온으로 구성되어 있다. 움직일 때에는 2-3부대가 한번에 움직이고, 거점을 중심으로 방어하면 많은 도움이 된다. 그리고 적의 거점을 해방할 때에는 충분한 방어 병력이 있다고 판단될 때에만 실행하자.

BOSS • • • • • • •
탐즈

필드에 나온 적들보다는 상대하기 쉬운 편이다. 볼드윈은 중간에 빠지며, 회복 역할을 하는 캐릭터가 없다. 지휘관만을 노려 단숨에 처리하자.



▲ 탐즈만 노리자

아군 : 명황 기사!! 아직 이 나라에… 왜 마계의 주인을 동료로 하지? 이 세계를 어떻게 하려고?

탐즈 : …너희들 때문에 우리 기사단은 파멸했다. 교황이 내린 광염 십자군도 도움이 되지 못하는 상태. 이 같은 상황에서는 우리도 본국으로 돌아갈 수 없어.

볼드윈 : 우리는 궁극의 힘을 얻어서 돌아 갈 거야! 교국 기사단의 정점에… 아니 세계에 군림하겠다. 우리를 바보로 만든 너희들… 쿠데타를 일으켜, 우리 아버지를 돌아가시게 만든 녀석들을… 모두 죽여주지!

아군 : 그 앞에 무엇이 있지? 증오를 쌓아서 어떻게 하려고? 너희는 틀렸어! 궁극의 힘은 사람 손에 들어올 것이 못돼.

제 35화
-억압-
웬티누스 지방
(ウェンティヌス地方)

전략 회의

휴고 : 이것이 현 시점의 상황이야. 머리에 잘 새겨두라고. 이번에는 여기 호프델(ホープデール)을 본거지로 행동하게 돼. 목표는 본거지에서 북쪽으로 반나절 정도의 거리에 있는 탈페이아(タルペイア). 서부성 탈페이아의 주변 거점을 해방하고 공선전의 발판을 마련하는 것이 이번 작전의 목적이야. 정찰 부대의 보고에 의하면 적은 많은 부대를 배치한 것 같지는 않아.



▲ 아군 본거지를 포위한 적의 배치

승리조건	적 본거지(탈페이아)로의 진입
패배조건	아군 본거지(호프델)의 제압, 마그나스의 사망

■거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
호프델(ホープデール)	187	78	
탈페이아(タルペイア)	177	50	
리라이언스(リライアンス)	187	18	
카트라이트(カートライト)	253	79	마녀의 관
이브가빅(イブキビック)	253	67	
이글리크(イグルーリク)	244	12	
티민즈(ティミンズ)	230	35	

전략

전 스테이지와는 다르게 맵이 작아 거점과 거점 사이가 짧기 때문에 유니트들이 상당수 밀집되어 있다. 그래서 유니트 운용을 전보다 더욱 꼼꼼하게 실행해야 할 것이다. 가장 먼저 해야 할 일은 아군 본거지의 남서쪽에 있는 거점 리라이언스를 지키는 것이다. 본거지와는 거리가 멀지는 않지만 산으로 막혀 있기 때문에, 산악형 유니트를 보내야 빨리 갈 수 있다. 산악형 유니트의 대표적인 것은 켈베로스와 비스트 마스터 부대다. 이 곳의 적은 대부분 마계의 주인이기 때문에 신성 공격이 효과적이다. 비교적 빠르게 적의 본거지가 있는 탈페이아에 갈 수 있을 것이다.



▲ 리라이언스에는 산악형 유니트를 보내자

BOSS • • • • • • •
황기사 볼드윈

탐즈의 제자인 볼드윈은 그 스타일도 비슷하다. 1장에서 나왔을 때와는 달리 아군의 레벨이 매우 높아져 어렵지 않게 이길 수 있다. 공격력이 매우 강한 유니트이니 방어와 회복에 신경쓰자.

볼드윈 : 우리 로디스를 거역한 어리석은 자들이여… 각오해라. 너희들에겐 미래가 없어!

아군 : 마계의 자들까지 이용하다니… 생각대로 만들지는 않겠어!

볼드윈 : 아무 것도 모르고 있군… 마계의 자는

우리와 동종이지. …게다가 말이 통하는 녀석들이다. 마계의 과실을 제공한 것도, 우리의 힘을 해방시킨 것도, 모두 마계의 자들이었지.

아군 : 로디스는 그렇게까지… 이 지상의 패권을 얻고자 한 거야?

볼드윈 : 로디스라는 것은 상관없어. 나는 너희들 용서할 수 없어! 내 사부인 탐즈의 원수를 갚아주마!



▲ 폼은 그럼 듯 한 볼드윈

전략 회의

제 36화
-서로 수용할 수 없는 존재 -
탈페이아(タルペイア)

휴고 : 남은 것은 탈페이아성… 적의 현 본거지. 공성전에 대해서는 알고 있겠지? …현 상황을 확인하지. 이번 공성전에서는 성 남쪽에 본거지를 가설해 놨어. 목표는 본거지 북쪽, 이중으로 구성된 성벽을 넘어야 나타나는 탈페이아(タルペイア)지. 이 성을 제압하고, 명황 기사가 꾸미는 짓을 방지하는 것이 이번 작전의 목적이야. 당연히 성벽 내의 상황은 알 수 없지만, 결전을 대비하여 많은 수의 적 부대가 대기하고 있을 거야. 게다가 성벽내의 진입을 가능하게 하는 성문은 정면에 하나밖에 없어. 우리에게는 매우 괴로운 상황이야. …성문 파괴 중에는 주의가 필요해.



▲ 문은 정면에만 있다

승리조건	리차드의 격파
패배조건	아군 본거지의 제압, 마그나스의 사망, 리미트 타임 오버

전략

먼저 본거지 북서쪽에 있는 성문을 파괴하자. 이 때 다른 공성전과는 다르게 적도 아군 본거지를 향해 공격해 온다. 그러므로 반드시 마그나스 이외에 다른 유니트도 함께 파견하여 본거지를 빼앗기지 않도록 주의하자. 첫 번째 성문을 파괴하면 상당히 많은 적 유니트가 등장하여 성문 쪽으로 다가온다. 따라서 함부로 전진하지 말고 이 근처에서 처리하다가 HP가 많이 소모된 유니트는 본거지로 보내 회복시키고, 항상 이 곳에는 4부대 이상을 대기시키자. 초반의 공세를 막았다면 이제는 두 번째 성문을 파괴하자. 두 번째 성문은 모두 두 곳이지만 둘 다 파괴할 필요는 없다. 이제 남은 것은 보스뿐이다.



▲ 다른 공성전과는 다르게 적도 본거지를 향해 공격해 온다

BOSS

명왕 기사 리차드

리차드는 강력한 드래곤과 함께 등장한다. 그는 전열 중앙에 있지만 크리티컬 공격이외에는 특수한 공격을 사용하지는 않기 때문에 문제될 것은 없다. 다만 후열에 위치한 드래곤 두 마리는 전체 공격을 사용하기 때문에 아군 부대가 전멸할 위험이 있다. 역시 큰 타격을 받으면 재빨리 퇴각하여 회복하고, 뒤에서 대기하고 있던 다른 부대로 다시 공격하자. 보스전에서 차륜전 만큼 좋은 방법은 없다.



▲ 강력한 크리티컬 공격을 사용하는 리차드

리차드 : 내 기사단을 상대로, 여기까지 오리라고는 생각지도 못했다.

아군 : 다니카 신을 부활시키는 것이 어떤 일인지 알고 있나? 자신들의 목적을 위해 오우거 배틀을 일으킨 다는 거야!? 관계없는 사람들까지 끌어들이고!

리차드 : 목적을 위해서는 수단 따위는 상관없어. 몇번이고 말했지? 궁극의 힘을 얻어서 이 지상에 완전한 세계를 만들어 내는 것이다! 우수한 자가 실력을 발휘하지 않고, 어리석은 자가 그 혈맥만을 가지고서 우위를 지키고 있지… 틀렸다고 생각하지 않나? 이 모순, 너희들도 알고 있겠지?

아군 : 확실히 틀렸을 지도 몰라. 그러나 당신의 방법은 옳지 못해!

리차드 : …그대로다. 하지만, 숭고한 이상을 실현시킬 수 있어도… 그 실적은 어려운 법이다. 그리고 보다 좋은 길을 찾는 동안에도 세계의 오염은 진행되지… 이상의 실현에는 힘을 가진 자가… 절대적인 힘을 가진 자가 필요하다! 사람은 결코 도달할 수 없는 궁극의 힘… 이해할 수 없다면, 상관없어. 어리석은 세계에 남을 필요는 없어!

리차드를 처리하면

리차드 : …여기까지인가? 아니, 아직이다. 궁극의 힘만 얻을 수 있다면…

제 37화
-잠자는 대지-
케레오레스 산역
(ケレオレス 山域)

전략 회의

휴고 : 그럼 설명을 시작하지. 이번에는 남서쪽에 위치한 무스니(ムースニー)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 약 이틀 정도의 거리에 있는 케레오레스 유적(ケレオレス遺跡)이야. 이 유적을 제압하고 다니카 신의 부활을 방지하는 것이 이번 작전의 목적이지. 이 전투의 결과가 세상의 미래를 결정한다 해도 과언은 아니야. …오직 전력을 다해 싸워야 해.



▲ 드디어 마지막 전투이다

승리조건	적 본거지(케레오레스)의 제압
패배조건	아군 본거지(무스니)의 제압, 마그나스의 사망

거점 정보

거점명	인구	모럴	시설
무스니(ムースニー)	117	35	상점
타나나(タナナ)	160	41	
도르보(ドルボー)	43	26	
지프산빌(ジプサンビル)	86	53	마녀의 관
민간(ミンカン)	122	39	
바레라(バレラ)	171	81	
에스카나바(エスカナバ)	66	80	
나타슈크안(ナタシュクアン)	188	48	
케레오레스 유적(ケレオレス遺跡)	31	50	

전략

드디어 마지막 스테이지다. 눈에 띄게 강한 적은 없으니, 거점 해방에 주력하자. 이 스테이지는 16화와 동일한 맵으로 전략은 그와 동일하지만 문제는 볼드윈을 이기고 나서 발생한다. 보스는 다니카로 바뀌고 지형도 마계의 숲으로 변하면서, 그 중앙에서는 계속하여 적 유니트가 새로 생긴다. 따라서 이 지형을 통과할 때에는 조심해서 진행하자. 다니카의 HP는 500대로 강력한 범위 공격을 사용한다.

BOSS

명황기사 볼드윈, 마계의 여왕 다니카

후열에 위치한 그는 고작 위에서 파이어 스톰을 발사한다. 후열 중앙에 위치하고 있으며, 직·간접 공격을 모두 가할 수 있다. 문제는 다음에 나오는 다니카로, 최후의 전투를 치루어야 한다. 마계의 여왕으로 변한 그녀의 공격 패턴은 몸통은 직접 공격을 가하지만, 양 촉수는 전체 마법을 사용한다. 모두 100이상의 공격을 가하니, 최소한 300HP 이상의 유니트로 공격해야 한다. 주의할 것은 볼드윈을 처리한 유니트는 전열의 정비 없이 바로 다니카와 싸우게 된다. 만약 이것이 약한 유니트라면 바로 죽어버리니 조심하자.

볼드윈 : *…창천 기사단, 또 방해하는가!*

아군 : *너희들의 계획도 여기까지다. 다니카 신의 부활은 안돼!*

볼드윈 : *다니카 따위는 아무래도 상관없어. 내가 봉인을 푸는 것은 다니카에게서 축복을 얻기 위한 것. 궁극의 힘을 위한 것이다. 그리고 나는…, 신을 죽인다. …다니카를 죽인다.*

아군 : *너는 마계의 여왕까지 이용하려 하는가? 다니카 신을 죽이겠다고…? 정말인가!?*

볼드윈 : *…원래, 다니카는 반신. 불사는 아니지. 내 이름은 전설로… 그리고 신의 이름이 된다.*

아군 : *인간은 신이 될 수 없어. …궁극의 힘은… 인간이 얻어서는 안되는 것이야. 세계에 혼란을 가중시킬 뿐이라고.*

볼드윈 : *모르고 있군. …혼란을 없애기 위한 궁극의 힘. 나는 궁극의 힘을 얻고, 사람을… 마를 초월한 자가 된다. 그것이야말로 신인 것이다! 옛부터 영웅과 신의 탄생은 이러했지. 감사해라! 너희들은 영웅 탄생의 초석이 된다.*



▲ 고작 파이어 스톰을 가해온다

볼드윈을 처리하면

볼드윈 : *큿…우… 궁극의 힘은… 줄 수 없어…*

마리 : *당신은… 누구…? 유밀님…? 틀려…, 유밀님이 아니야. 누구죠, 당신은…?*

반신 다니카 : *나는 다니카. 사람의 왕과, 대지신의 딸… 옛날, 이 땅에 살던 사람들에게 풍요의 여신이라고 불리던 것을 기억하고 있어요…*

마리 : *…다니카, 마계의… 여왕… 돌려줘요. 유밀님을 돌려줘요! 당신 때문에…*

다니카 : *나는 당신을 알고 있어요. …많이는 아니지만, 내 안에 당신을 알고 있는 또 하나의 '내'가 있습니다. 미안해요. 모든 것은 내 과오에서 시작됐어요. 마계의 왕 데문자의 감언에 넘어가, 마계의 과실을 먹은 나는 어머니의 손으로 봉인되었죠. 마음과 육체를 나누고, 영원한 잠을 자고 있었습니다. 결코 눈을 뜰 수 없다고, 누군가가 바라지 않는 이상… 내가 '신'으로써 부활하는 것을 바라지 않는 이상, 눈을 뜰 수 없다고. 내 힘을 구하는 자, 그 자의 마음이 나를 잠에서 깨운 것입니다. …「힘이 필요해」… 그 자는, 사랑하는 자를 지키기 위해, 오직 순수한 힘을 구한 것입니다. 나는 그자에게 축복을」 그 자에게 힘을 주었습니다. 」그리고, 대상을 구했습니다. 나의 완전한 부활을 위해… 그자의 생각과 접촉한 나는… 고독을 느꼈습니다. 그리고 정숙함에 마음을 지배하게 되었죠. 나는 혼자인 것을 견딜 수 없었습니다… 자신의 부활을 바란 나는 그 대상을 요구했죠. 계약이 끝나고… 힘을 얻은 자가 어떻게 되었는지 모릅니다. 오직… 당신의 마음속에 있는 소년이 그 대상… 계약의 아들이었던 것입니다. 계약의 증표인 검은 그 피를 확인하고, 내 분신들은 그를 따랐습니다. 그리고 그의 마음이 내 곁으로 돌아왔을 때, 나는 그의 마음을 알게 되었습니다. …깊은 슬픔을 알게 되었습니다.*

볼드윈 : *…제길…제길, 제길! …다음에, 두고 보자… 빨리 궁극의 힘을… 응!?*

마리 : *신이죠!? 그럼 어떻게…*

볼드윈 : *꼬마 아가씨! …너에게는 넘겨 줄 수 없어! 궁극의 힘은 내 것이다!*

마리 : *아아, 유밀…님…*

볼드윈 : *오, 다니카신이여!! …봉인을 푼 저에게 축복을! 궁극의 힘을!!*

다니카 : *왜 이런 슬픔이… …역시 나는 마계의…*

볼드윈 : *제길…왜… 이런 곳에서 끝나는 거야!?*

다니카 : *우아아아앗!!*

다니카를 처리하면

다니카 : *…고마워요. 젊은이여. 나를 막아준 것… 감사합니다.*

마그나스 : *기다려, 하나만 가르쳐 줘… 역시 당신은… 당신은 마계의 여왕인가?*

다니카 : *내 마음에는 성스러움과 악한 마음이, …양쪽이 모두 존재하고 있습니다. 그리고 신이면서 인간인 나는 항상 흔들리는 존재죠. …그 마음이 증오에 물들면 마계의 여왕이 되고, 온화한 감정을 갖게 되면 풍요의 신이 됩니다. 내가 어떤 변화를 하는지는… 그것은 모두 이 세계를 둘러싼 의식이 결정하게 됩니다. 알겠습니까…? 나는 당신들과 같습니다.*

마그나스 : *…암흑도…*

다니카 : *당신들 인간과 마계의 주인들… 그 조상은 같습니다. 풍부한 대지에 살고 있는 인간과 황폐한 대지에서 증오심에 지배되어 사는 오우거… 틀린 것은 오직 그것뿐입니다. 인간이면서, 오우거이기도 하죠. 그러니까, 마계의 자들이 나타나지 않아도 오우거 배틀은 일어 날 수 있어요… 당신들, 인간들이 싸우고… 증오심이 합쳐지면… 젊은이여… 유밀이 나의 분신이 된 것은 우연이 아닙니다. 모든 것은 누군가가… 강대한 힘을 갖고 있는 누군가가 결정한 일입니다. …조심하세요… 그 자가…, 혼란을 일으킨 자가… 이 대지에 태어났습니다. …오우거 배틀은 피할 수 없어요. 조심하세요… …젊은이여….*



▲ 강력한 전체 공격을 가해오는 다니카



▲ 변화된 지형



▲ 왕으로 추대되는 마그나스

마지막으로 플레이어의 카오스 프레임과 경과 일수를 보여준다 ▶

